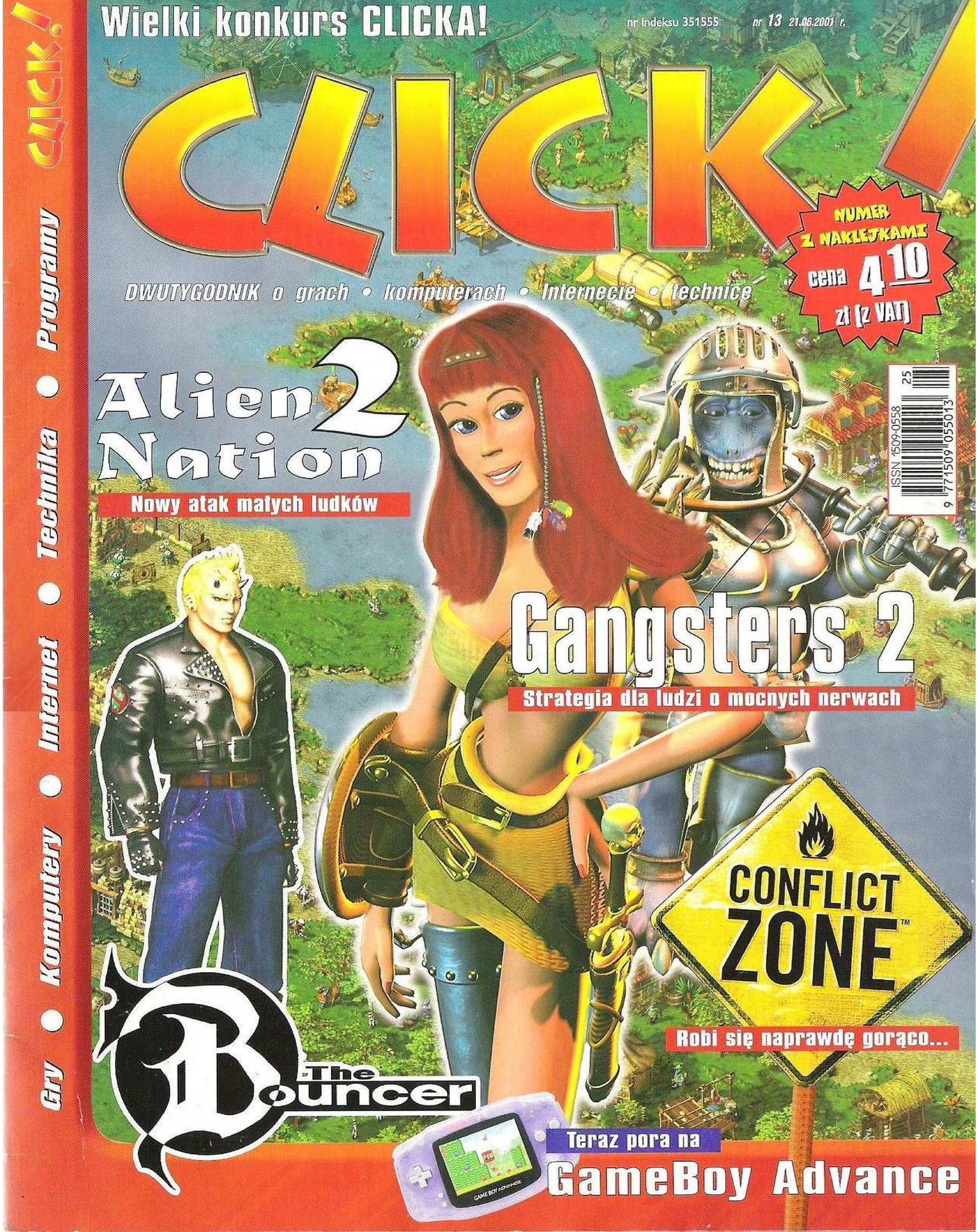


Wielki konkurs CLICKA!
nr indeksu 351555
nr 13 21.06.2001 r.
CLICK!
DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice
NUMER Z NAKLEJKAMI
cena 4 10 zł (z VAT)
ISSN 1509-0558
Alien Nation 2
Nowy atak małych ludków
Gangsters 2
Strategia dla ludzi o mocnych nerwach
CONFLICT ZONE
Robi się naprawdę gorąco...
The Bouncer
Teraz pora na
GameBoy Advance
Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy
CLICK!

JUŻ WKRÓTCE DODATEK DO DOSKONAŁEJ GRY BALDUR'S GATE 2!

Forgotten Realms

Baldur's Gate II™
Tron Baala™



W rolach głównych występują:
Piotr Fronczewski, Jan Kobuszewski, Gabriela Kownacka, Marek Perepeczko, Wiktor Zborowski

Tron Baala to niezwykły dodatek do gry Baldur's Gate 2. Dzięki niemu odkryjesz nowe tajemnicze miejsca na terenach, które już przemierzałeś (olbrzymie podziemia zwane Twierdzą Obserwatora), jak również uzyskasz dostęp do całkowicie nowych, niezbadanych obszarów położonych na południe od Amn. Wyrusz w niezwykłą podróż do miasta Tethyr, by dopełnić swego przeznaczenia. Stań do ostatecznej bitwy ze złem i odkryj całą prawdę na temat swojego pochodzenia!

Baldur's Gate 2: Tron Baala to:

- 40 godzin dodatkowej zabawy.
- 40 nowych potężnych zaklęć oraz nowi niezależni bohaterowie.
- Osiem milionów punktów doświadczenia do zgromadzenia, możliwość osiągnięcia 40 poziomu.
- Całkowicie nowa postać - dziki mag.
- Walka z nowymi, potężnymi potworami zamieszkującymi Zapomniane Krainy.
- Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt.

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com





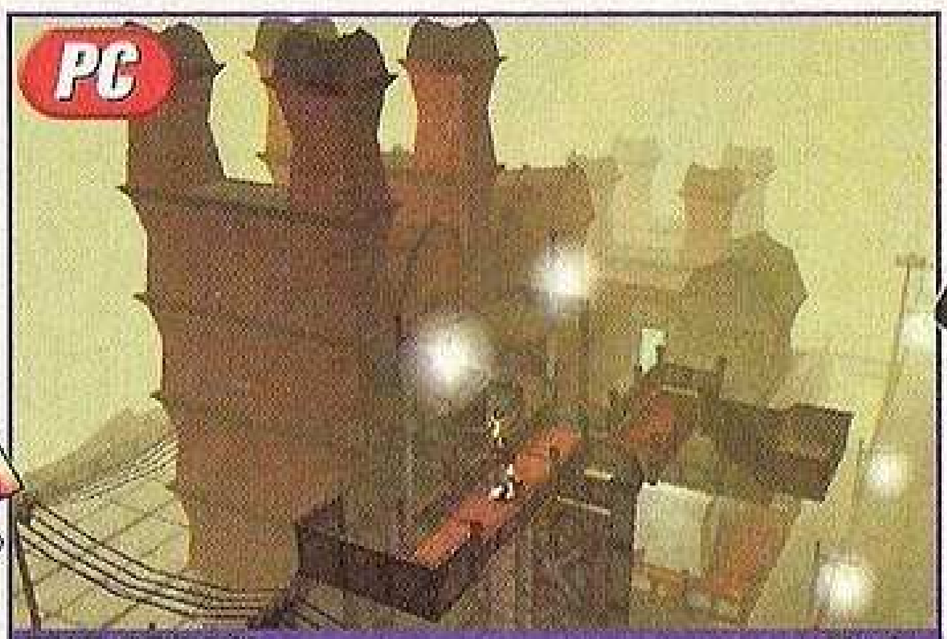


BioWare Corp. · Black Isle Studios · Advanced Dungeons&Dragons® · Official Wizards Licensed Product

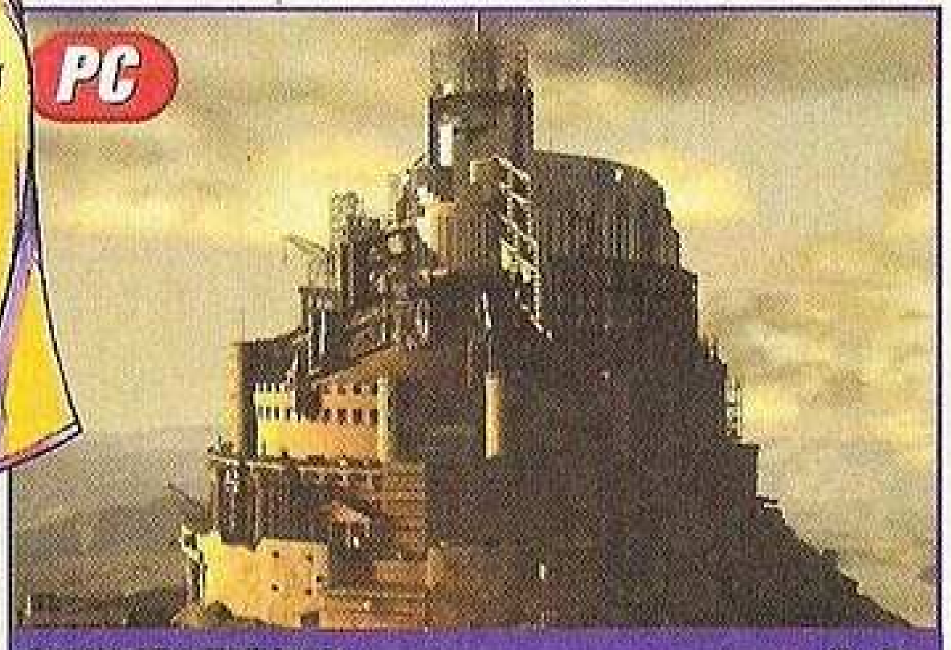
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

PL – PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT •



THE STING! S. 4



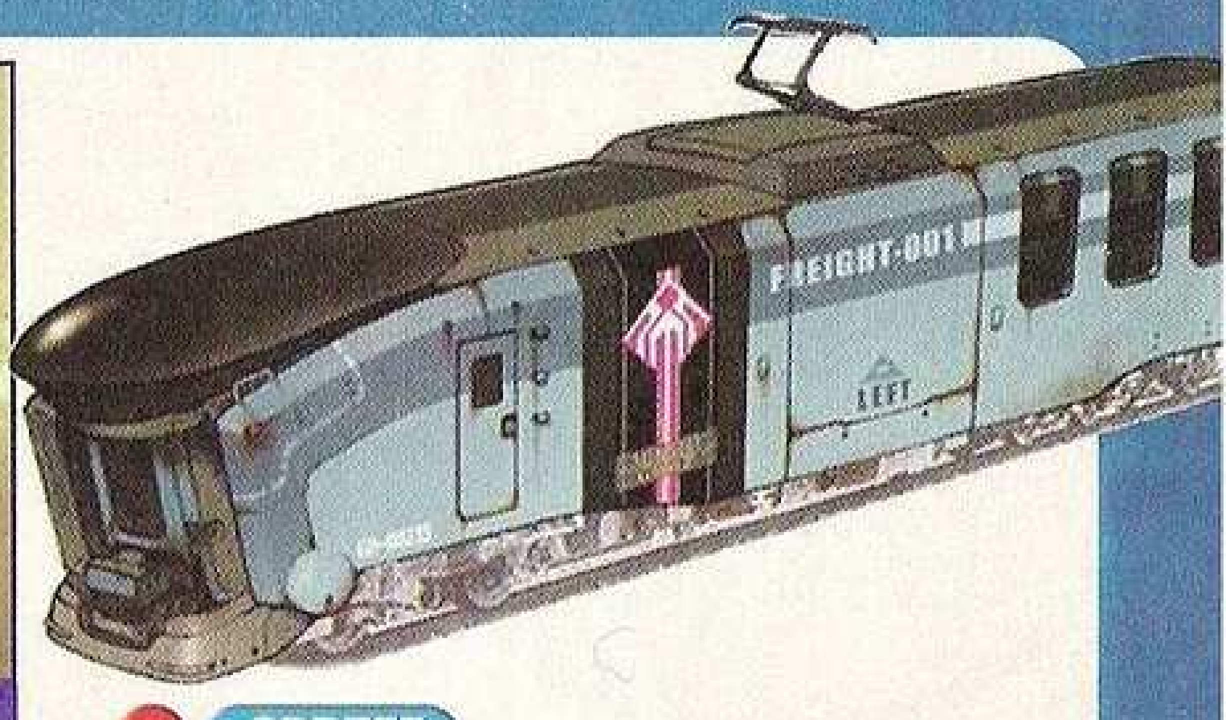
CIVILIZATION 3 S. 8



THE BOUNCER S. 28



ALONE IN THE DARK S. 30











Witajcie!

Oddajemy w Wasze ręce kolejny owoc naszej pracy. Nowy numer CLICKA! Jest to jego ostatnia przed wakacjami, dwutygodniowa, edycja – już 5 lipca w Wasze ręce trafi numer specjalny z płytą CD. Będziecie mogli go czytać przez cały miesiąc. Tak samo sprawa będzie wyglądała w sierpniu, a do cyklu dwutygodniowego powrócimy we wrześniu. Mamy jednak nadzieję, że ta zmiana nie wpłynie na zmniejszenie Waszej sympatii dla nas. Postaramy się, jak zwykle, dostarczyć Wam porcji najświeższych informacji ze świata gier, jak również wszelkich dodatkowych atrakcji, które na pewno przydadzą się w wakacje.

A w tym numerze naklejki, więcej komiksu i zabawy oraz wspaniały WIELKI WAKACYJNY KONKURS CLICKA! Do wygrania mnóstwo wspaniałych nagród, mamy więc nadzieję, że z ochotą weźmiecie w nim udział. A oprócz tego pierwsze wrażenie z gry ALIEN NATIONS 2 – tylko my mogliśmy ją przetestować – i wiele innych, wspaniałych tytułów.

Redakcja

Kolejny numer CLICKA! z CD-ROMem za dwa tygodnie - 5 lipca!



THE STING!

Symulacja Gangstera



Już niedługo będziesz mógł się przekonać, jak to jest być prawdziwym gangsterem. Wbijesz się w garnitur, założysz czerwony krawat i wyruszysz w miasto

O życiu gangsterskim opowiadało już kilka gier. Najpopularniejszą z nich był bez wątpienia GANGSTERS: ORGANIZED CRIME, gdzie zarządzało się strukturą świata przestępczego. Dość skomplikowany charakter zabawy nie zaspokoił jednak apetytów wszystkich graczy. A na rynku brakuje w tej chwili tytułu, który pokazywałby świat przestępczy z perspektywy pojedynczego gangstera i z odpowiednią dozą humoru. Na pewno znajdą się gracze, którzy chcą wykazać się zręcznością, znaleźć sobie kompanów do napadu, zaplanować akcję i wykonać „skok". THE STING! ma szansę wypełnić tę lukę, i to w bardzo dobrym stylu.

Tematem gry będzie życie gangstera, który za wszelką cenę chce znaleźć się na kartach historii tuż obok sławnego Ala Capone. Pracuje na swoją dobrą (lub raczej „złą") reputację najbardziej bezwzględnego i okrutnego mafioso, na widok którego mieszkańcy miasta chowają się do domów, a przerażeni policjanci odwracają się na pięcie i uciekają w popłochu, gdzie pieprz rośnie.



Jeżeli uda ci się cichutko przedostać przez szereg pomieszczeń, masz szanse na całkiem niezłe łupy

Droga do kariery nie jest jednak łatwa. Aby dostać się na szczyt hierarchii w tym przestępczym światku, trzeba będzie zaliczyć szereg niewielkich „skoków", sukcesywnie podnosząc poprzeczkę i organizując coraz trudniejsze przedsięwzięcia. Kolejne zadania będą wymagać szczegółowego planowania i zatrudnienia współpracowników, a ci będą się domagali swojej doli, adekwatnej do ryzyka, na jakie się narażą. Wybór okaże się naprawdę trudny, bo każdy lojalny wspólnik zażąda wyższego wynagrodzenia, zwykły złodziejaszek z kolei może „nawalić" podczas akcji i cała zabawa skończy się w więzieniu. Do pracy gangstera potrzebny będzie też jakiś pojazd, najlepiej nierzucający się w oczy, z „lewymi" dokumentami. Po ulicach miasta krążyć będzie na szczęście wiele samochodów, które możesz „wypożyczyć".

Jak zapewniają autorzy, jedną z zalet THE STING! będzie największe wirtualne miasto, jakie do tej pory stworzono w grze komputerowej. Życie będzie tętniło swoim rytmem, po chodnikach będą spacerować przechodnie, a po ulicach pomkną samochody. Odwiedzisz także ponad sto pomieszczeń, a do dwudziestu z nich nawet się włamiesz (np. do wielkiech fabryk, magazynów i banków). Większość budynków publicznych będzie oczywiście chroniona przez różne systemy antywłamaniowe, takie jak alarmy, sensory ruchu czy kamery, a policja i strażnicy pilnujący obiektu zrobią wiele, by zniechęcić cię raz na zawsze do „pracy".

Grafika w THE STING! może okazać się jego największą niespodzianką. Aglomeracja, w której toczy się akcja, stworzona została całkowicie w trójwymiarze, co zdecydowanie dodało grze realizmu. Bohater pokazany zostanie z perspektywy trzeciej osoby, a swoboda poruszania kamerą będzie nieograniczona. Producenci obiecują też ogromny teren gry. Można zatem spodziewać się produktu, który przebije wszystko, co dotąd widziałeś na ekranie swego PC.

kto to zrobił

JOWOOD

Ta austriacka firma jest jedną z bardziej znanych na tamtejszym rynku. Producent takich hitów jak strategie INDUSTRY GIANT, TRAFFIC GIANT, przygodówka JACK ORLANDO czy JAGGED ALLIANCE 2.5 na pewno nie zawiedzie i tym razem.

Adres: http://www.jowood.com



Na stronie producenta można dowiedzieć się sporo o tej grze i innych produktach firmy. Dużo zdjęć oraz wyczerpujące info



Życie gangstera nie jest wcale takie fajne. czasem trzeba w gęstej mgle zakraść się na statek...



... Innym razem pod osłoną nocy przemykać pustymi ulicami, zamiast spać w ciepłym łóżeczku

PC	PSX	N64	DC	A

The Sting! Symulacja...
Symulacja Gangsterskiego Życia

Premiera: lato 2001

JoWooD / CD Projekt | 1 gracz

THE STING! ma wielką szansę stać się przebojem roku! Wspaniale skonstruowane miasto i bezpośredni udział w... dokonywanych włamaniach! To coś nowego!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy



Piękna kolorystyka i do tego te widoczki... Aż chce się popluskać w lazurowej wodzie, po plaży pobrykać...



Samotna chatka gdzieś na rozstajach dróg. Można odpocząć, pograć się przy kominku



Age of Mythology

Fascynowała cię kiedyś mitologia? Gniewni bogowie, antyczne potwory, walka Dobra ze Złem? Niedługo będziesz miał okazję poczuć to wszystko na własnej skórze

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Wielkimi krokami zbliża się WIEK MITOLOGII, nowa strategia czasu rzeczywistego twórców takich gier jak AGE OF EMPIRES czy AGE OF KINGS. **Nowatorskie rozwiązania i piękna grafika zwiastują nową jakość i lepszą grywalność. Zasady zabawy zostaną nieco zmodyfikowane – w trakcie rozgrywki często będziesz mógł prosić o pomoc bogów (z wyjątkiem czasu bitew).** Zdaniem autorów, seria potrzebowała nieco świeżości, którą zapewni jej „boska" tematyka.

Tryb kampanii nie został podzielony na osobne misje. Gra ma tworzyć fabularną całość, przerywaną od czasu do czasu filmami pokazującymi przebieg akcji. Nada to rozgrywce nowy klimat, dzięki któremu będziesz mógł wczuć się w swoją rolę i oddać się zabawie.

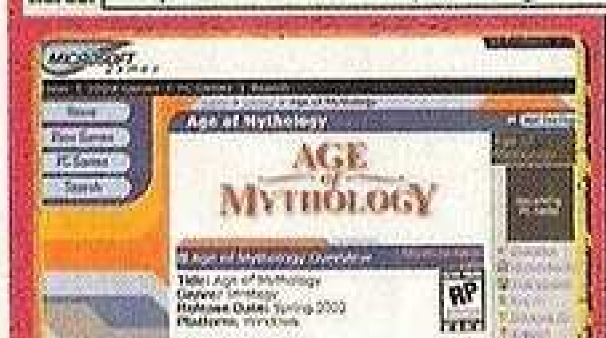
W AGE OF MYTHOLOGY wystąpi dziewięć cywilizacji, m.in. Egipcjanie, Grecy i Normanowie, z których wybierzesz sobie jedną. Ta decyzja wpłynie oczywiście na architekturę budynków, wygląd oddziałów i sposób walki, ale najważniejszym elementem gry stanie się tzw. Łaska Boża. Jej znaczenie niemal dorównuje znaczeniu surowców wydobywanym przez twoich ludzi. Nad każdą z cywilizacji czuwać będzie trzech bogów: nad Egipcjanami – Ra, Osiris i Set, nad Grekami – Zeus, Posejdon i Hades, a nad Normanami – Odyn, Thor i Loki. **Aby zyskać ich łaskę, przedstawiciele każdej cywilizacji będą musieli robić coś innego – modlić się, budować świątynie, składać ofiary lub eliminować wrogie oddziały „na cześć Odyna".** Dobry humor Nieśmiertelnych oznacza ich pomoc w trakcie walki (otrzymasz specjalne bonusy charakterystyczne dla każdego z bogów), a podczas regularnej gry zesłanie owocnych plonów czy rzucenie klątwy na wrogą wioskę.



AGE OF MYTHOLOGY zadziwi na pewno jakością grafiki. Specjalnie na potrzeby gry skonstruowano trójwymiarową rzeczywistość, która sprawi, że padniesz z wrażenia. **Świat w tej strategii nie będzie przypominał żadnego dotąd znanego, będzie wyglądał i zachowywał się jak ten prawdziwy, znajdujący się za twoim oknem.** Dzięki fotorealistycznej grafice zapełni się detalami, takimi jak np. mokre ślady pozostawione na piasku przez fale. W grze uwzględnione zostaną także wszystkie pory dnia i roku. Nawet taki szczegół, jak cień rzucany przez jednostki, będzie inny w chłodny poranek, upalne południe i podczas złocistego zachodu słońca. Pory roku przygotowano z równą dbałością o szczegóły. Wiosna przyozdobiona zostanie kwiatami, lato wypełnione pełnymi zbóż polami, jesień usłana kolorowymi liśćmi spadającymi z drzew, a zima pokryta białym puchem. **Realizm gry zwiększy dodatkowo obecność kilkunastu gatunków zwierząt (m.in. krokodyle, hipopotamy, żyrafy, zebry).** Równie starannie dopracowane zostaną wszystkie jednostki. Na pierwszy rzut oka będzie widać, jakiej broni używa oddział przeciwnika, co pozwoli precyzyjnie ocenić szanse na polu bitwy. Rzeczywisty wygląd broni może się zmieniać wraz z rozwojem technologicznym, dzięki czemu bez problemu ocenisz stopień zaawansowania twojego wroga.

Jeżeli AGE OF MYTHOLOGY będzie chociaż w połowie tak dobry, jak zapewniają jej producenci, to szykuje się prawdziwy hit, do którego trudno będzie mieć jakiekolwiek zastrzeżenia.

Adres: http://www.microsoft.com/games



Na tej stronie znajdują się podstawowe informacje o grze plus kilka obrazków. Są też wiadomości o innych grach Microsoftu

kto to zrobił

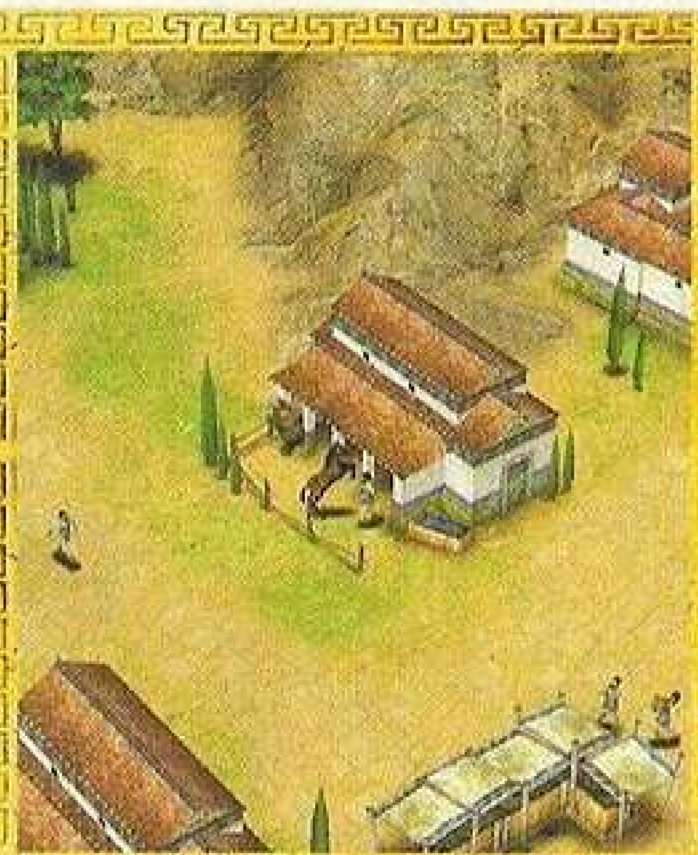
ENSEMBLE

Jest to firma odpowiedzialna za AGE OF KING i za całą serię AGE OF EMPIRES. Każda gra ENSEMBLE to dopracowany, stojący na wysokim poziomie i przede wszystkim bardzo grywalny produkt. Z AGE OF MYTHOLOGIES nie może być inaczej.

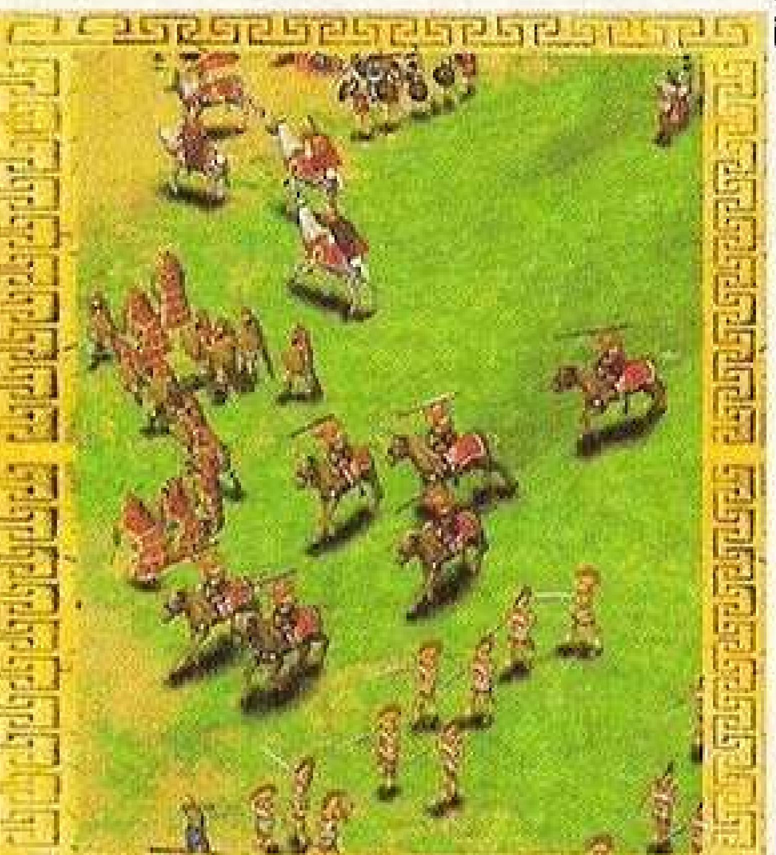
PC	PSX	N64	DC	PL

Age of Mythology
Mityczna Strategia
Premiera: koniec 2001
Ensemble / Microsoft | 1 - Internet

AGE OF MYTHOLOGY ma szansę stać się hitem sezonu. Sprawdzony program graficzny i świeża tematyka nie powinny nikogo zawieść



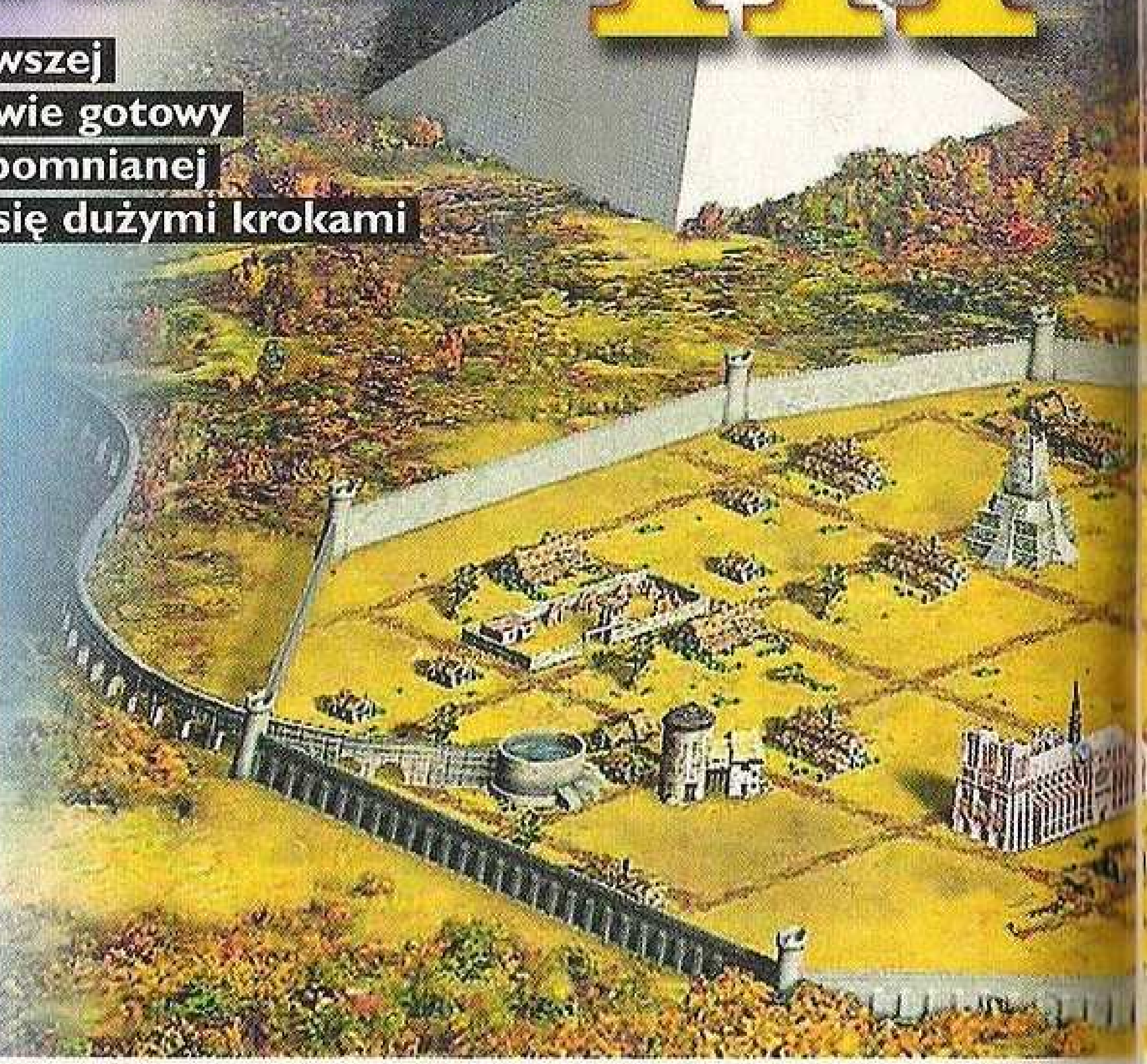
Niewielka osada u podnóża gór prezentuje się całkiem przyjemnie



Właśnie rozpoczyna się bitwa. Ciekawe, po czyjej stronie staną bogowie

CIVILIZATION III

Po dziesięciu latach od premiery pierwszej CIVILIZATION Sid Meier jest już prawie gotowy do pokazania trzeciej części tej niezapomnianej i ponadczasowej gry. Premiera zbliża się dużymi krokami



Najważniejszą modyfikacją trzeciej części tej doskonałej strategii turowej jest bardzo rozwinięta dyplomacja, która w poprzednich częściach ograniczała się do zakładania ambasad i zawierania prostych paktów pokojowych. **Dyplomacja to jednak głównie sztuka konwersacji i dlatego dla potrzeb gry skonstruowane zostało menu do prowadzenia pertraktacji z możliwością używania dostępnych w danej chwili argumentów.** Początkujący gracz może korzystać z jego uproszczonej wersji, a dla bardziej wymagającego odbiorcy przygotowano zaawansowany model z możliwością wyboru wielu różnorodnych opcji. Ważnym argumentem w prowadzeniu rozmów dyplomatycznych będzie handel, bardziej rozbudowany niż w poprzednich częściach gry. Każdy kraj, by dobrze prosperować, musi importować zza granicy produkty, na które ma zapotrzebowanie i eksportować wytwarzane dobra materialne, których jest nadmiar. Handel będzie też często źródłem podstawowych środków utrzymania.



Wszystkie aspekty gry zostały ze sobą ściśle powiązane. Podczas dyplomatycznych negocjacji istotne może być nałożenie embarga na produkty, ograniczenia w eksporcie czy zaprzestanie wymiany handlowej. Daje to zupełnie nowe możliwości podczas negocjacji.

Ciekawą nowinką w grze okaże się z pewnością aspekt kulturowy. Miasto, w którym znajduje się np. katedra czy biblioteka, będzie dostawało w każdej turze odpowiednią liczbę „kulturalnych" punktów. Im więcej ich zbierze, tym większy zasięg i wpływ kulturowy będzie posiadało. Jeśli pod jego wpływem znajdzie się sąsiednie miasto, należące do innego państwa, jego mieszkańcy będą mogli przyłączyć się do twoich terenów. W ten sposób możesz bezkrwawo zdobywać kolejne siedziby. Może się jednak zdarzyć, że twoja kultura nie spodoba się mieszkańcom przejętych terenów i wtedy państwo, do którego przedtem należały, będzie miało powód do zbrojnej napaści na ciebie. Wysoki współczynnik kulturowy wpłynie też na stosunki z innymi państwami i samopoczucie twoich obywateli.

Menu gry zostanie nieco zmienione i uproszczone. Cały czas będziesz miał jednak dostęp do wszelakich statystyk dotyczących państwa i pomocnych przy podejmowaniu decyzji. Ekran miasta – niewielkie okno z informacjami – będzie widoczne na dole monitora, a szczegółowy rzut na aglomerację udostępniony zostanie na życzenie gracza.

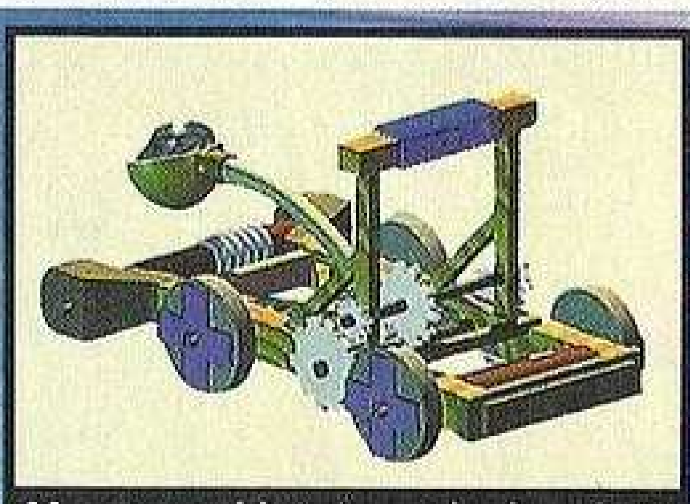
Kluczem do sukcesu, tak jak w poprzednich częściach gry, będzie rozwój technologiczny, ale i ten zostanie unowocześniony. I tak np. nacja, która wymyśli określony wynalazek (np. gumę), będzie miała nań wyłączność. Tak więc zbudowanie czołgu, do którego potrzebne jest odkrycie Oleju, Stali i Gumy, bez jednego z wymienionych elementów będzie teoretycznie niemożliwe. Tylko teoretycznie, gdyż możesz sprowadzić brakujący surowiec z innego państwa. W CIVILIZATION III występuje ścisła zależność elementów gry. Dobre stosunki między państwami to warunek, bez spełnienia którego nie można nawet marzyć o sukcesie. Aby gracz zbytnio się nie rozpraszał, stworzono „kolejkę wynalazków". Na początku gry zadecydujesz o kierunku swego rozwoju – na drzewku zaznaczysz wybrane wynalazki oraz kolejność ich odkrywania. W każdym momencie gry będziesz mógł skorygować te założenia.



Pikanterii zabawie ma dodać zmieniony nieco aspekt militarny. Jednostka, która wsławi się w bitwie, może uzyskać status Great Leader Unit i mieć znaczny wpływ na dalszy rozwój militarny. Nie wiadomo, czy będzie to jednostka unikatowa (jak Napoleon czy Aleksander Wielki). Niezależnie od tego każde pań-



Na początku był człowiek i prosty oręż. A potem...



Maszyna oblężnicza idealna do kruszenia murów i serc opornych

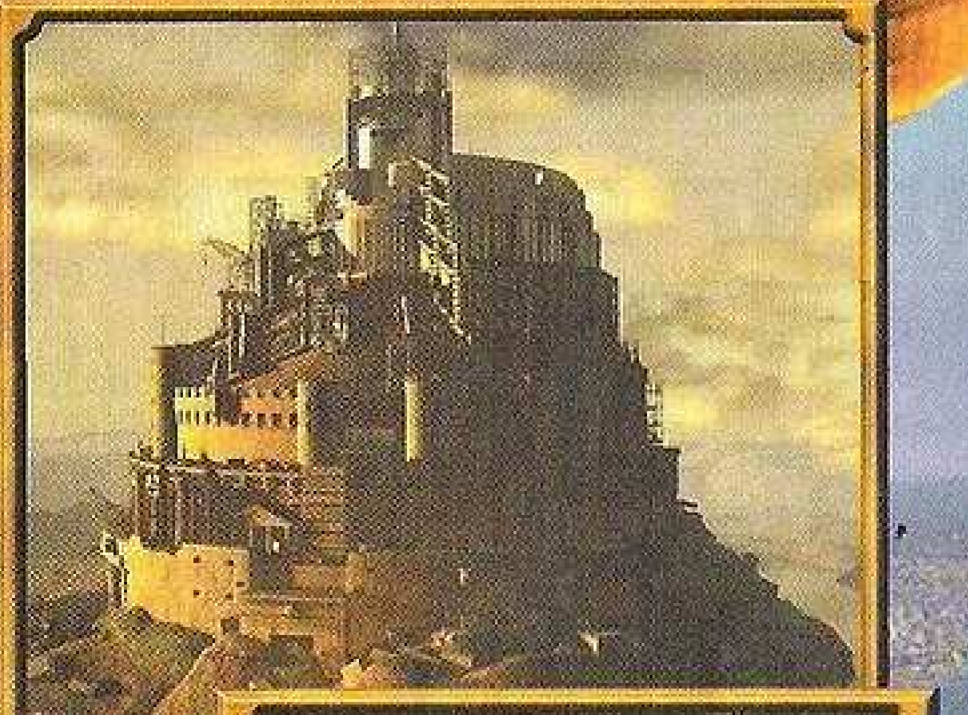


Wyższa technologia, ale służy do tego samego - pokonania wroga



Atak z powietrza to prawdziwy skok w nową cywilizację

Wielcy w Civilization III



Genialna architektura nie do zdarcia... A może ją zdobędziesz?



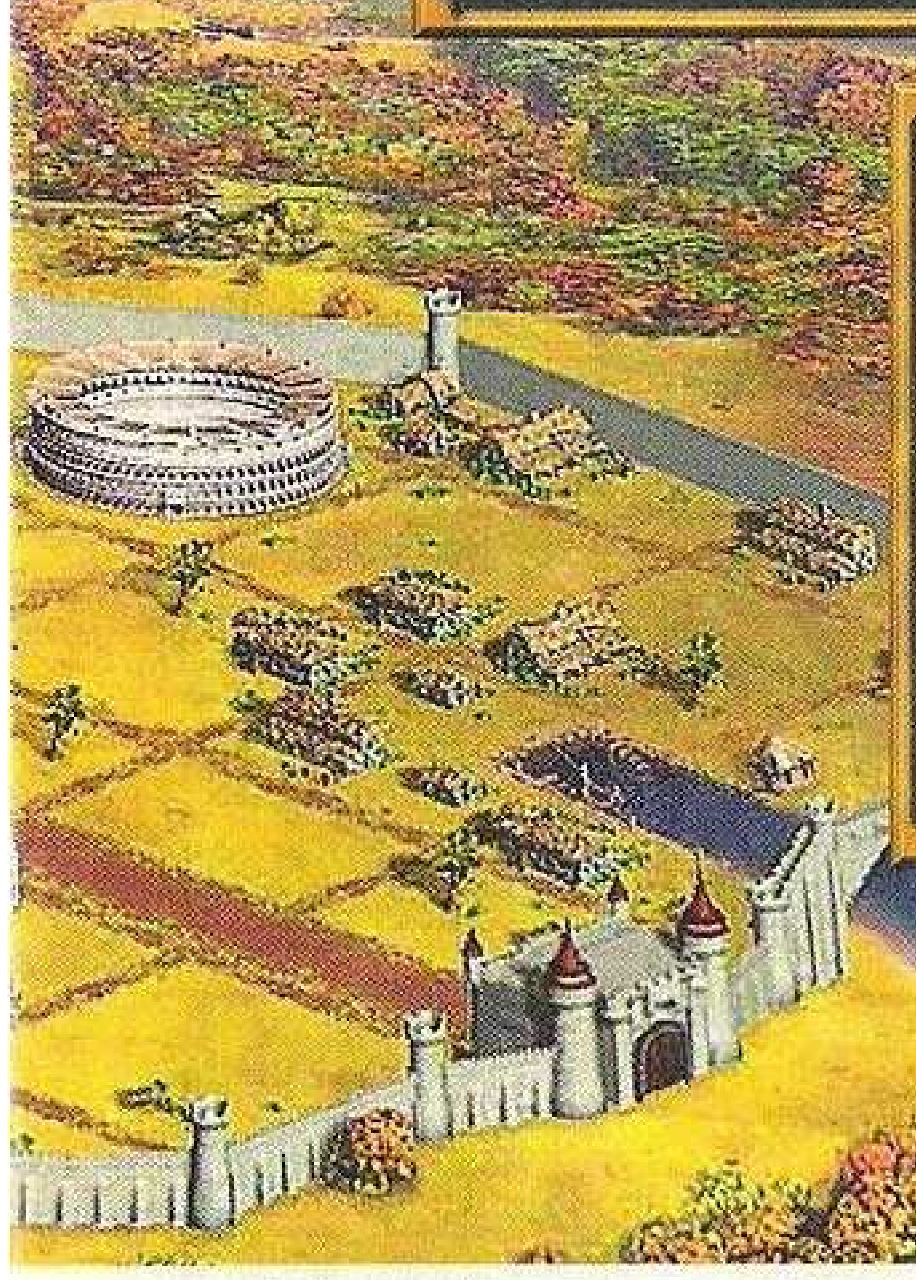
USA reprezentuje Abraham Lincoln



Chińską armią dowodzi Mao Tse Tung

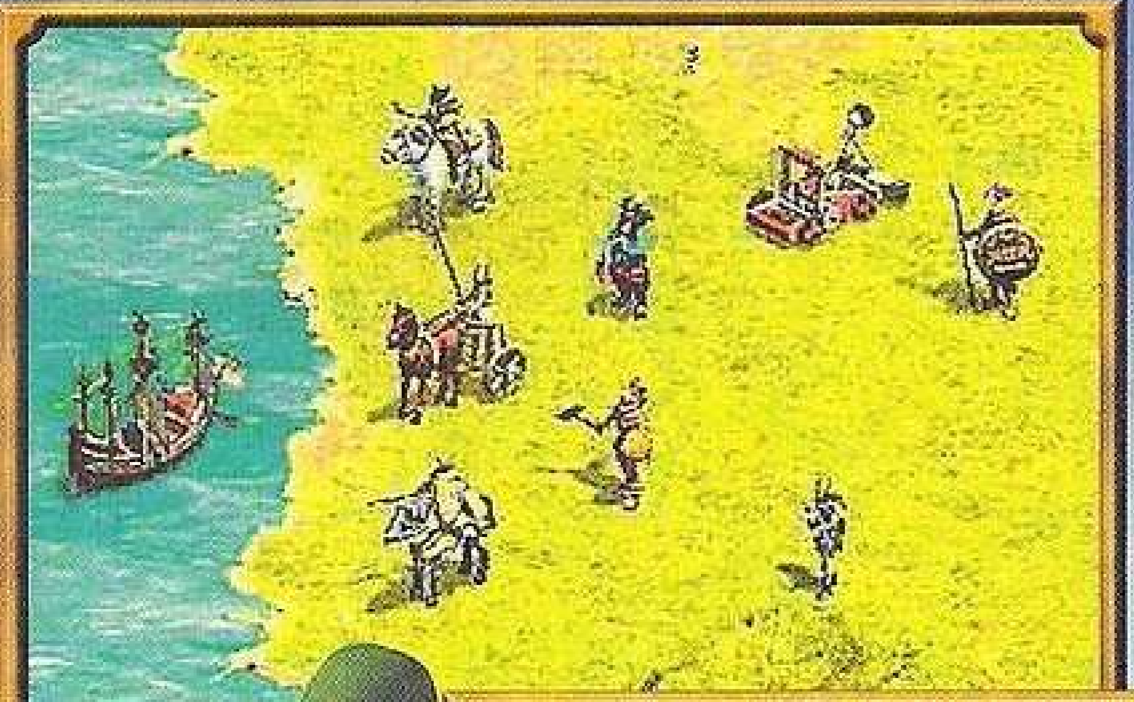


Brytyjskie Imperium buduje królowa Elżbieta





W tym okienku możesz sobie skompletować obywateli



Każda metoda walki jest dobra. Czołgiem, konno, a nawet dzidą



Wojownicze plemiona rodem z Ameryki Południowej też chcą mieć swój kawałek tortu

stwo będzie miało nietypowe jednostki, i tak np. Amerykanom przypadną myśliwce F15, a Niemcom czołgi pancerne.

Do wyboru będziesz miał szesnaście cywilizacji i kilka dróg do sukcesu. Aby ukończyć grę, będziesz musiał jako pierwszy wysłać pojazd w przestrzeń kosmiczną, zostać Sekretarzem Głównym Unii Europejskiej lub wyeliminować pozostałe nacje. Żadna z tych dróg nie będzie jednak tak prosta, jak w poprzednich częściach. Wszystkie państwa będą od siebie zależne i na niewiele się zda wypowiedzenie komuś wojny. Drogą do przejęcia pozostałych państw stanie się sprawna dyplomacja oraz i rozpowszechnienie kultury. Użycie sił zbrojnych powinno być natomiast ostatecznością.

Jak na każdą „odkurzaną" produkcję i kolejną część hitu przystało, CIVILIZATION III będzie miała znakomitą oprawę audiowizualną. Wszystkie jednostki zaprezentowane zostaną w trójwymiarze, dzięki czemu nie będą już zwykłymi pionkami na mapie. Gra ma ponad 15000 klatek animacji. Producenci zapowiadają też opcję gry sieciowej dostępnej w lokalnej sieci LAN oraz Internecie.

Jeżeli gra będzie tak dobra jak jej wcześniejsze części, to szykuje się prawdziwy hit. Największym zaskoczeniem byłoby, gdyby gracze okrzyknęli CIVILIZATION III grą lepszą od jej poprzedniczek lub nawet wszystkich gier, które do tej pory powstały. A wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że jest to bardzo prawdopodobne.

kto to zrobił

FIRAXIS

Głową firmy FIRAXIS jest Sid Meier, twórca takich strategii jak CIVILIZATION, ALPHA CENTAURI czy GETTYSBURG i ATIENAM. Każda jego gra to pewny sukces, profesjonalne wykonanie i długie godziny zabawy. Wszyscy gracze mają nadzieję, że także jego nowy produkt będzie zrobiony na odpowiednio wysokim poziomie.

Adres: http://www.firaxis.com/civ3



Na stronie dowiesz się o CIVILIZATION 3 oraz o każdej grze sławnego Sida Meiera i znajdziesz dużo zdjęć



Mapa terenu prezentuje tylko wycinek całego świata gry



Kolorowa i bardzo czytelna tabelka z surowcami do wyboru

PC	PSX	N64	DC	A

Civilization 3
Sławnej Serii Ciąg Dalszy

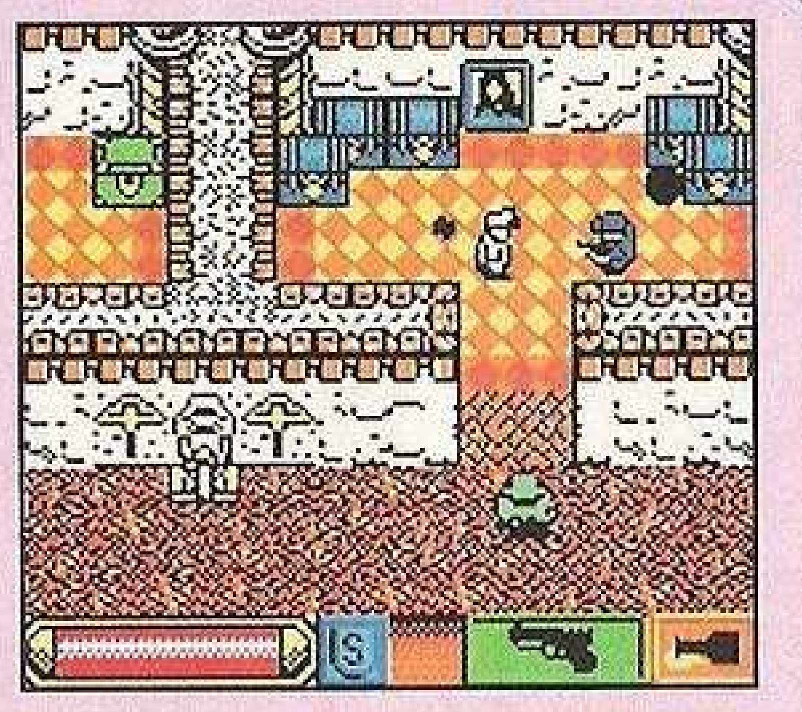
Premiera: Zima 2001

Firaxis/CD Projekt	1– Int.

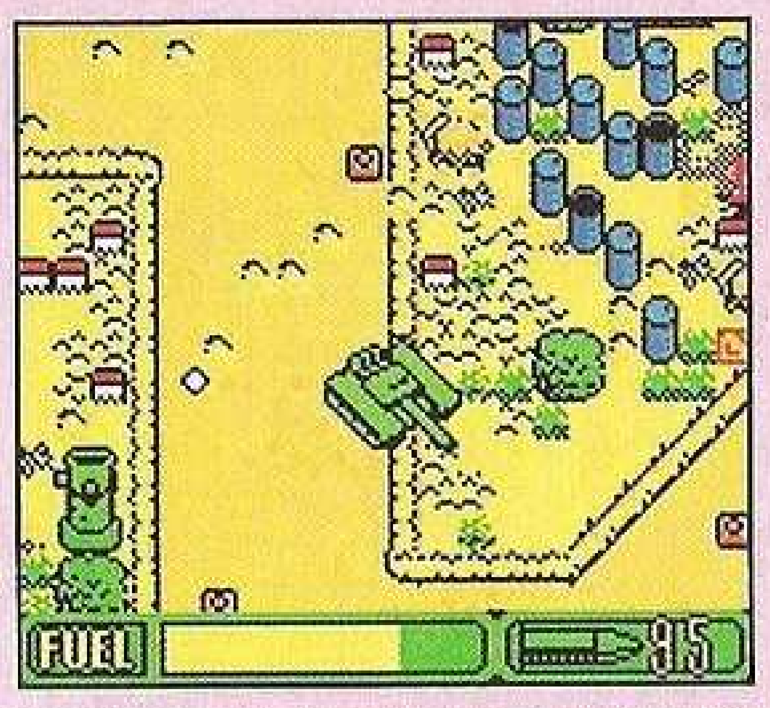
Trzecia część ponadczasowej strategii, która dzięki nowatorskim rozwiązaniom ma dużą szansę przebić sławną i popularną poprzedniczkę

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

HAND OF FATE



Alternatywna rzeczywistość, w której mieszka Sebastian, wcale nie jest tak piękna i sielankowa, jak mogłoby się wydawać. I właśnie dlatego ojciec wysyła go w przeszłość, do czasów Wielkiej Wojny. Chłopak musi jak najszybciej odszukać machinę czasu ukrytą w podziemiach potężnego zamku i przerobić ją na bezużyteczny złom. A dlaczego powinien zniszczyć tak drogocenne urządzenie? Dlatego, że jego przodkowie już niedługo z niego skorzystają, dzięki czemu staną się niezwyciężeni i zapanują nad całym światem.



Fabuła HANDS OF FATE do bólu przypomina scenariusz polskiej gry FPP pt. MORTYR. Producentami programu są ci sami ludzie z firmy Mirage Interactive, ale tym razem przygotowują grę na konsolę Game Boy Color, pozbawioną słów Niemcy, Hitler czy Trzecia Rzesza! Dzięki ciekawemu scenariuszowi oraz łączeniu cech przygodówek, strzelanin i komputerowych RPG-ów HANDS OF FATE może okazać się naprawdę wciągającym produktem. Osiem olbrzymich poziomów pełnych zagadek i uzbrojonych przeciwników, możliwość rozmowy z napotkanymi postaciami i przejrzysta grafika będą stanowić jego najmocniejsze punkty. Premiera już latem!

STATE OF EMERGENCY



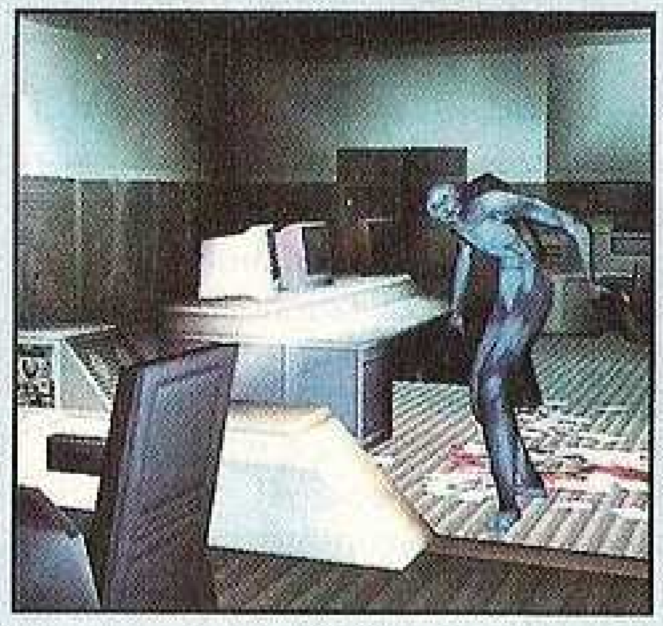
Oto kolejny tytuł, o którym jest głośno, chociaż jeszcze się nie ukazał. Firma Rockstar Games przygotowuje „symulator zamieszek". Każdy, kto myślał, że na polu gier komputerowych wymyślono już wszystko, przekona się, iż jest w błędzie. Teraz będzie mógł dać upust swoim kapitalistycznym zapędom, nie czyniąc nikomu trwałej krzywdy. Zadaniem gracza będzie jak najdłuższa i najskuteczniejsza walka z siłami porządkowymi. Zadyma z policjantami, specjalnymi siłami ATO, niszczenie samochodów i witryn sklepowych – to tylko kilka atrakcji dostępnych w grze. Jako atrybutów w walce używać będziesz cegieł, koktajli Mołotowa i wszystkiego, co znajdzie się pod ręką. Gra na pierwszy rzut oka wyglądać będzie jak chodzone mordobicie, a największe wrażenie wywrą z pewnością tłumy spanikowanych ludzi biegających po ulicach miast, co nie spowoduje nawet najmniejszego „zająknięcia" się grafiki na Playstation 2. Tylko czy zamieszek nie wywoła fakt niedopuszczenia gry do sprzedaży?



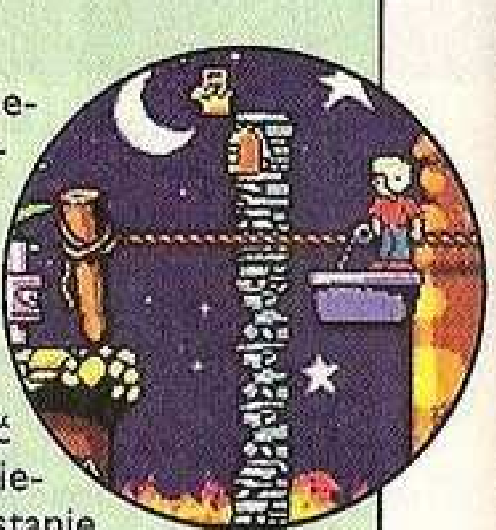
FROM DUSK TILL DAWN

Już niedługo staniesz oko w oko z hordami zombie znanymi z filmu „Od zmierzchu do świtu". Dreamcatcher Int. przygotowuje właśnie grę z gatunku action-adventure, bazującą na tym filmie. Zabawa rozpoczyna się w miejscu, gdzie skończył się film. Seth Gecko, grany w filmie przez niezapomnianego George'a Clooney'a, po feralnej nocy w klubie, gdzie gośćmi okazały się żądne krwi wampiry, jest wolny i może odsapnąć. Szczęście nie potrwa jednak długo, gdyż wkrótce po opuszczeniu pechowej knajpy zostaje on schwytany i skazany na śmierć. Celem gry będzie ucieczka z więzienia. Jakby tego było mało, paskudne zombie, które nie zostały całkowicie pokonane, zapełniły więzienie. Bohater będzie musiał stawić im czoła. Oby gra była choć w połowie tak dobra jak film.





COMMANDER KEEN



Jeden z pierwszych pecetowych hitów, gra platformowa COMMANDER KEEN, zagości niedługo na malutkich ekranach konsolki Game Boy Color za sprawą firmy Activision i Id Software. Gra opowiadać będzie o przygodach 8-letniego Billy'ego Blaze'a, który stanie przed trudnym zadaniem uratowania... Kosmosu. Ludzie z Id Software, zapytani, w jakim celu wydają takie proste gry, stwierdzili, że produkują to, w co sami chcieliby grać. Tu trzeba im przyznać rację.



LONDON RACER



Na wieść o nowych wyścigach samochodowych, większość zapalonych graczy dostaje ataku obłąkańczego śmiechu, a innym jeżą się gwałtownie włosy na plecach. Każdy dobry wyścig to prawdziwa gratka dla fanatyków gatunku. Bardzo prawdopodobne, że reakcje graczy i w tym przypadku będą podobne. Zapowiadany LONDON RACER ma szansę przebić się w gąszczu samochodówek dzięki gigantycznej dawce grywalności. Czyż jest coś wspanialszego od ścigania się w zatłoczonym mieście, i to po lewym pasie jezdni w stolicy Anglii? Producent, firma DAVILEX, mająca już na koncie mało znaną w Polsce, ale równie dobrą samochodówkę M-25 RACER, przygotowuje prawdziwą gratkę dla wszystkich graczy spragnionych mocnych wrażeń za kierownicą. W pudełku ma być podobno dezodorant o zapachu palonej gumy.





WIPEOUT FUSION

Serii WIPEOUT nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Kolejna część futurystycznych wyścigów, przesiąkniętych grywalnością i znakomitą oprawą audiowizualną, już pod koniec roku ukaże się w wersji na konsolę Playstation 2. Pierwsze screeny robią duże wrażenie i pokazują prawdziwy potencjał twórców. Doskonała grafika, bardzo szczegółowy projekt torów i, jak zapewniają twórcy, ultrapłynna animacja osiągająca 60 klatek na sekundę to podstawowe atuty, które z pewnością umocnią WIPEOUT na pozycji lidera wśród kosmicznych wyścigów.





SID MEIER'S GOLF

Po takich epokowych grach jak CIVILIZATION czy ALPHA CENTAURI Sid Meier wziął się za kolejną przełomową produkcję. Tym razem wyda strategię polegającą na zarządzaniu... polem golfowym. Gra nie będzie łatwa. Zaczynając od małego rodzinnego golfklubu, będziesz musiał osiągnąć status pięciogwiazdkowego, elitarnego kompleksu golfowego z hotelami i wszelakimi możliwymi wygodami. Gra oferować będzie pełną kontrolę nad budową pola golfowego, jak i zarządzania jego finansami. Będziesz musiał liczyć się z indywidualnymi potrzebami klientów, aby móc sprawnie pokierować swoją karierą i zbudować wymarzone imperium golfowe, w którym twoi gracze będą się czuli jak na wakacjach. Będziesz mógł organizować turnieje z cennymi nagrodami i sprzedawać członkostwo. Najciekawszy będzie fakt, że twoimi klientami będą... Simowie! Będziesz mógł ich importować z tytułów z serii THE SIMS i patrzeć, jak sobie poczynają, grając w golfa. Będziesz mógł też stworzyć własnego Sima, którym odpowiednio pokierujesz i wyszkolisz go tak, aby później, wystawiony w turnieju, zdobył główną nagrodę.





Tekst: Michał „Krooger" Cichy, Michał „Joel" Zacharzewski

DEUS EX 2

Fabuła DEUS EX 2 będzie ściśle powiązana z przygodami z części pierwszej. Ponownie wcielisz się w postać J.C. Dentona. Świat, w którym będzie się toczyła akcja, zostanie rozbudowany, a liczba rodzajów broni i przedmiotów, którymi będziesz się posługiwał, znacznie się powiększy. Nie wiadomo, jaki program graficzny będzie na pokładzie DEUS EX 2, ale w grę wchodzą QUAKE 3, UNREAL 2 lub LITECH 2.



SILENT HILL 2



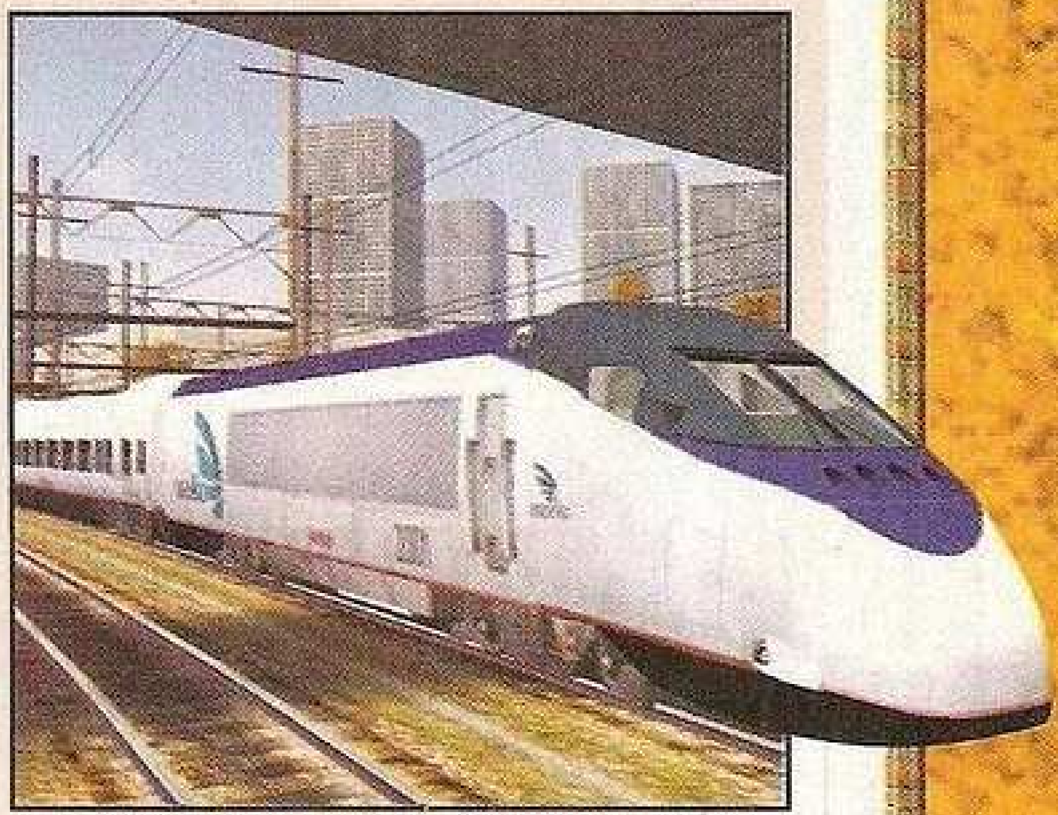
Wszystkich miłośników konsolowego horroru ucieszy zapewne wiadomość o drugiej części gry SILENT HILL. Nowy bohater gry, James, po otrzymaniu listu od swojej dawno zmarłej żony nie może oprzeć się pokusie i wyjeżdża to Silent Hill, aby rozwiązać zawikłaną tajemnicę. Klimat rozgrywki będzie, jak zapewnia KONAMI, jeszcze bardziej mroczny niż w części pierwszej, a zostanie to spowodowane m. in. przez osłabienie arsenału, którym James będzie się posługiwał. Ponownie przedstawione zostanie miasteczko o dwóch twarzach: za dnia spokojna, mglista mieścina, której ulice w nocy wypełniać się będą żądnymi krwi nieumarłymi. Premiera gry przewidziana jest na początek września tak, aby po wakacjach, w przerwie między nauką, każdy mógł odprężyć się przy swoim PLAYSTATION 2 – spora dawka mocnych wrażeń rodem z najlepszych horrorów zapewniona.





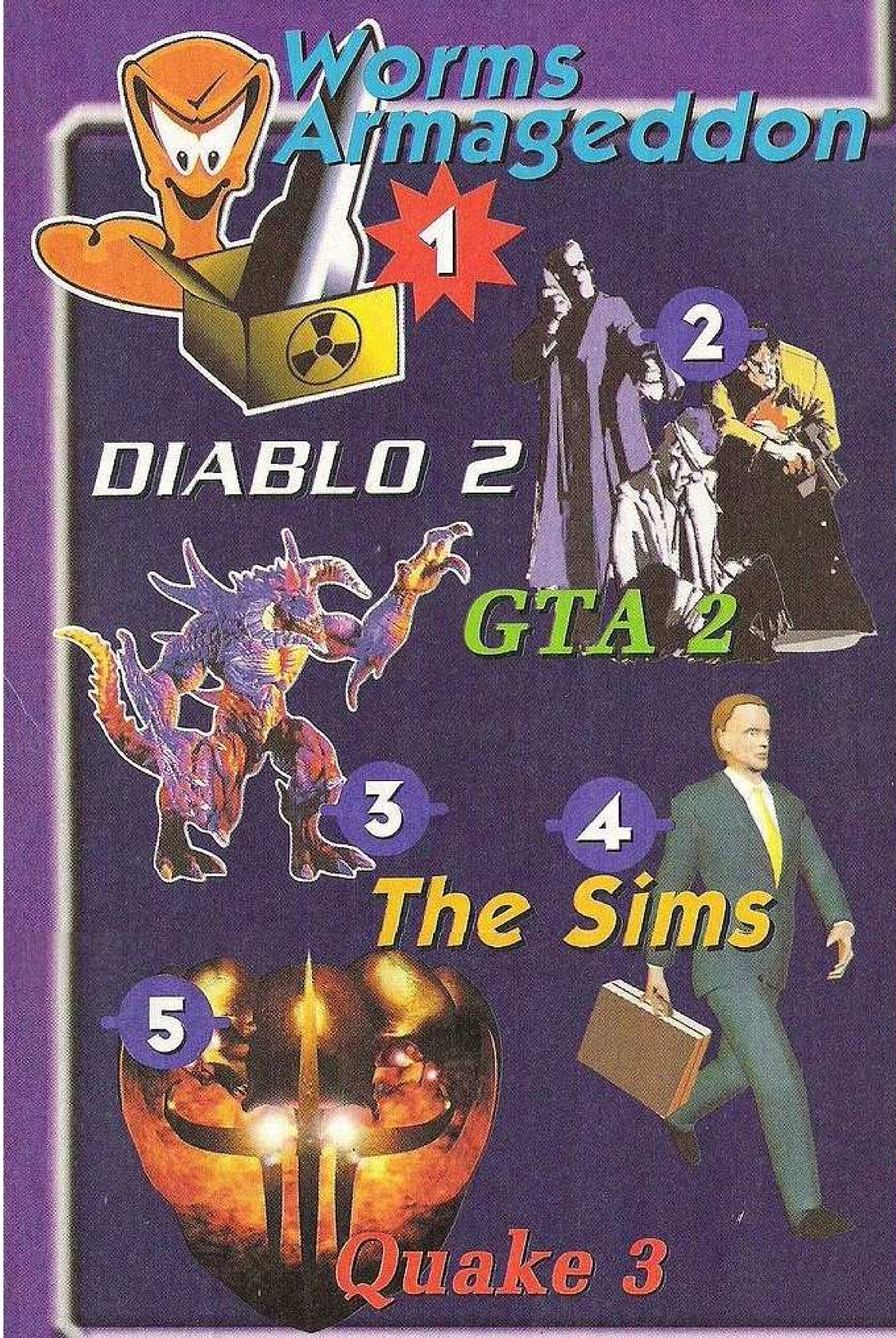
MICROSOFT TRAIN SIMULATOR

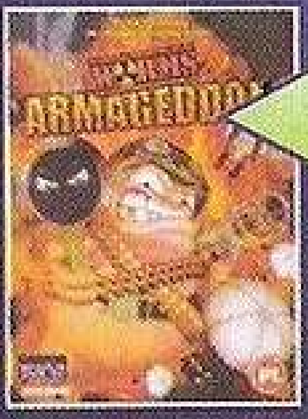
Microsoft niedługo uraczy wszystkich graczy symulatorem... pociągu. Będzie można wcielić się w rolę maszynisty, pasażera lub obserwatora. Dzięki współpracy z największymi kompaniami kolejowymi w grze odzwzorowano trasy kolejowe z całego świata. Dostępna będzie nawet trasa Orient Expressu kursującego w 1930 roku. Oprócz samej jazdy grożą ci takie przypadki losowe jak awaria torowiska, podczas której będziesz musiał zająć się pasażerami, czy problem wyboru trasy podczas zamieci śnieżnej. Dodatkową atrakcję stanowią narzędzia umożliwiające konstrukcję własnych tras kolejowych i pociągów. Gra na pewno okaże się smakowitym kąskiem dla wszystkich znudzonych graczy, ale czy zapłacą oni wygórowaną cenę, jakiej z reguły żąda za swoje gry MICROSOFT?





Wasze TOP

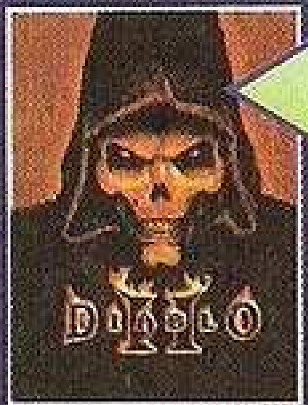




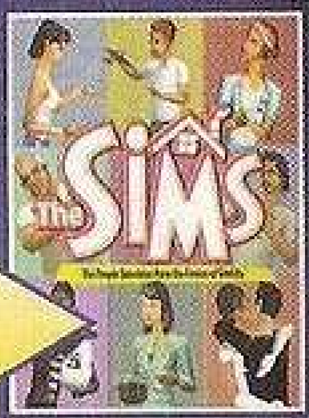
1 Worms Armageddon
MICROPROSE / CD PROJEKT – PC, PSX, DC, GBC
4 — Jak się okazuje, robale wiedziały, co robią – dobrze przygotowany atak i od razu wygrana



2 Grand Theft Auto 2
TAKE 2 / PLAY IT – PC, PSX
2 — Ciągle na drugim miejscu – niby sukces, ale mogłoby być lepiej...



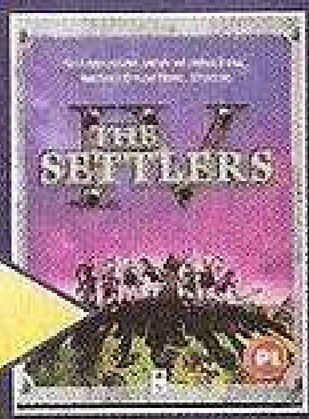
3 Diablo 2
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
1 — Tym razem po prostu zjadły go robaki – ciekawe, czy będzie miał siły na odwet



4 The Sims
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
3 — Przewaga liczebna wrogów i nieoczekiwany atak dały się tym razem Simom we znaki



5 Quake 3
ID SOFTWARE / LEM – PC
5 — Czyżby przygotowania do ataku na wyższą pozycję! Tyle, że z zaskoczenia chyba nici



6 Settlers 4
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
13 — Małe ludziki wyciągnęły wnioski z poprzedniej lekcji i tym razem radzą sobie o wiele lepiej



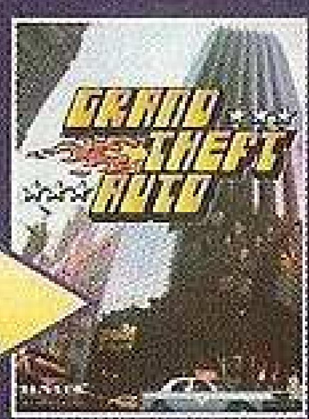
7 Driver
GT INTERACTIVE/LEM/SONY – PC, PSX
7 — Pozycja w pierwszej dziesiątce to duży sukces, ale kto stoi w miejscu, ten się cofa



8 FIFA 2001
EA SPORTS / IM GROUP – PC, PSX, PS2
6 — Ostatni występ naszych piłkarzy nie był zbyt udany i od razu są tego efekty



9 Settlers 3
BLUE BYTE / CD PROJEKT – PC
11 — Udało się zażegnać zamieszanie w szeregach i znów wszystko świetnie gra!



10 GTA
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
12 — Szarża do góry ciągle trwa, ale tempo awansu znacznie spadło – czyżby kłopoty z silnikiem!

Zasady losowania nagród

1. W losowaniu nagród biorą udział wyłącznie karty pocztowe lub listy z naklejonym kuponem konkursowym LISTA TOP-20 oraz waszą propozycją listy przebojów – KONIECZNIE musi ona zawierać 20 różnych gier.
2. Można głosować na każdą grę, która legalnie ukazała się w sprzedaży.
3. Gra na ostatnim miejscu na liście otrzymuje 1 punkt, na przedostatnim 2 punkty itd.
4. Propozycje listy przebojów zawierające mniej niż 20 gier lub nadesłane e-mailem są uwzględniane przy liczeniu głosów, ale ich nadawcy nie biorą udziału w losowaniu nagród.
5. Jeśli Wasze TOP składa się z więcej niż 20 pozycji, uwzględniamy tylko 20 pierwszych głosów.
6. Gry, które znajdą się w TOP-20 danego numeru, otrzymują punkty. Na ich podstawie powstaje TOP-7
7. Gry z grupy pościgowej nie otrzymują punktów do TOP-7.

CLICK! AKCJA!

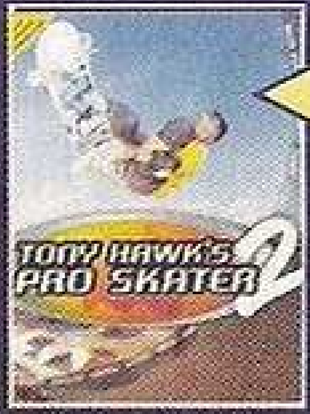
Lista TOP 20 w CLICK! powstaje dzięki Wam! Wśród osób, które nadeślą swoje głosy, wylosujemy grę WORMS WORLD PARTY ufundowaną przez: CD PROJEKT

Grupa pościgowa

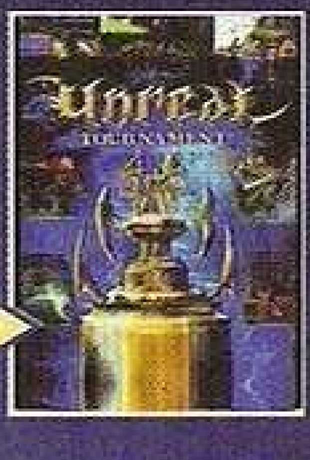
21 **Need for Speed: Porsche** — EA / IM GROUP – PC, PSX
22 **Wrota Baldura 2** — INTERPLAY / CD PROJEKT – PC
23 **C&C: Red Alert 2** — WESTWOOD / IM GROUP – PC
24 **Tomb Raider 4** — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC
25 **Tomb Raider 5** — EIDOS / IM GROUP – PC, PSX, GBC

P 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni



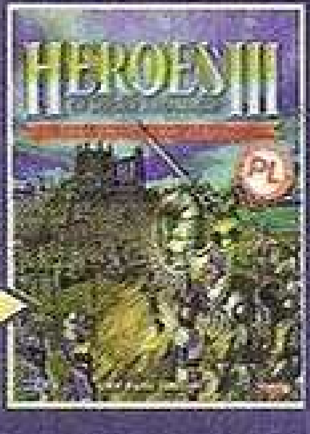
11 · 24
Tony Hawk's Pro Skater 2
ACTIVISION / LEM – PC, PSX, DC ,
Zwariowane akrobacje pozwoliły na duży skok w przód. Uwaga na kontuzje!



12 · 21
Unreal Tournament
GT INTERACTIVE / LEM – PC, MAC
Wyglądało na to, że skończyli się chętni do zdobycia pucharu, a tu taka niespodzianka



13 · 9
Larry 7
SIERRA / CD PROJEKT – PC
Co za dużo, to niezdrowo. W końcu, jak długo można się opalać i podziwiać widoki!



14 · 14
Heroes of M&M 3
3DO / IM GROUP – PC
Na razie udało się powstrzymać natarcie wrogich armii, ale na jak długo?



15 · 8
Age of Empires 2
MICROSOFT – PC
Nieudany atak musiał się tak skonczyć – przeciwnicy bezlitośnie wykorzystali błędy



16 · 20
Tekken 3
NAMCO / SONY – PSX
Doświadczenie na pewno pomaga w walce, ale czy wystarczy sił na dłuższą rywalizację!



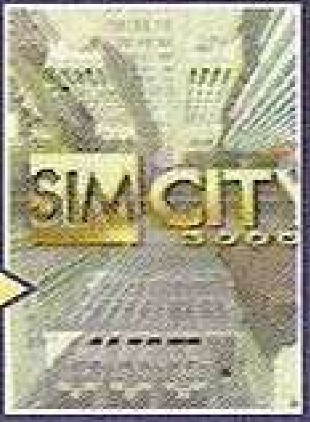
17 · P
Deluxe Ski Jump
MEDIAMOND – PC
Nieoczekiwany powrót na listę – ciekawe, gdzie oni teraz skaczą? Na Antarktydzie!



18 · 10
Colin McRae Rally 2
CODEMASTERS / CD PROJEKT – PC, PSX
Wystarczyła chwila nieuwagi i już wypadł z trasy. Dobrze, że samochód jest cały



19 · 15
Diablo
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC
Jeśli szybko nie wymyśli jakichś nowych zagrań, to skończy na samym dnie piekła



20 · 25
Sim City 3000
MAXIS / EA / IM GROUP – PC
Olbrzymie inwestycje opłaciły się, ale czy teraz starczy pieniędzy na bieżące wydatki!

A oto gry, które nie zmieściły się w Waszej gorącej dwudziestce. Tylko od Was zależy, czy zajdą wyżej i znajdą się wśród hitów

26 Starcraft — **BLIZZARD / CD PROJEKT** – PC

27 Faraon — **SIERRA / PLAY IT** – PC

28 Sydney 2000 — **EIDOS / IM GROUP** – PC, PSX, DC, N64

29 FIFA 2000 — **EA SPORTS / IM GROUP** – PC, PSX

30 Half Life — **SIERRA / PLAY IT** – PC

PRZEBOJE ZE ŚWIATA

HOT — USA
The Bouncer
SQUARESOFT – PS2

Ta gra bije na świecie rekordy popularności. Nic dziwnego, umiejętnie łączy w sobie ciekawą fabułę i sporo emocjonującej akcji. Ciekawe, czy spodoba się też w Polsce.



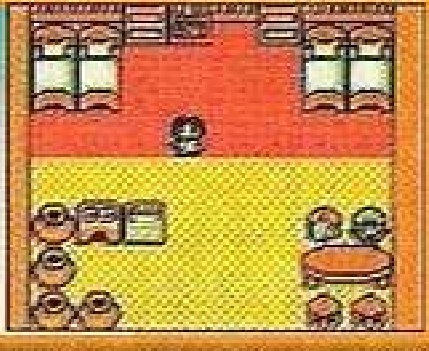
HOT — UK
The Simpson Wrestling
ELECTRONIC ARTS – PS

Znasz ich z serialu animowanego, wyświetlanego w polskiej telewizji. Ale Simpsonowie to także nieźli i twardzi zawodnicy.



HOT — Japan
Dragon Quest Monsters 2
ENX – GB

Mali Japończycy nie mogą się oderwać od swoich konsolek. Śmigające po ekranie potworki to świetna rozrywka.



CO SIĘ DZIEJE Z...



Commandos 2
EIDOS / IM GROUP – PC, PS2, DC

COMMANDOS był wielkim wydarzeniem w świecie gier komputerowych. Nic dziwnego, że na drugą cześć przeboju wszyscy czekają z zapartym tchem. Gra już latem w sklepach.



Mafia
TAKE 2 / PLAY IT – PC

Ostatnio rozgrywki gangsterskie są wyraźnie w modzie. Zwłaszcza ten typ zabawy w stylu śródziemnomorskim cieszy się dużym uznaniem wśród graczy. Gra pojawi się na jesieni.



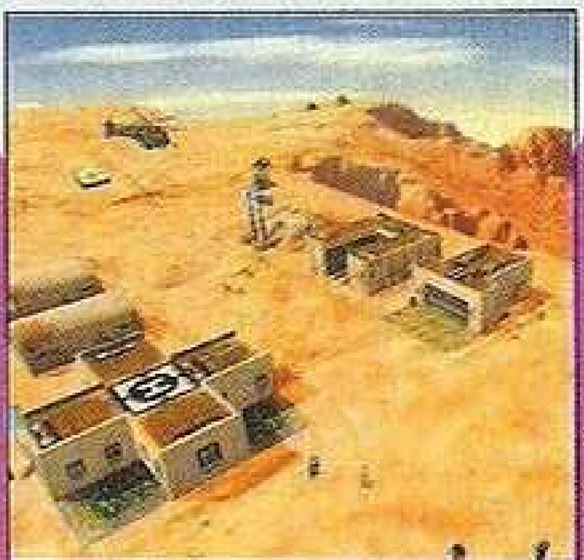
Warcraft 3
BLIZZARD / CD PROJEKT – PC

Strategia jak się patrzy. Tytuł był jednym z najważniejszych pokazanych na tegorocznych targach E3 w Los Angeles. Stoisko, na którym był prezentowany przeżyło prawdziwe oblężenie. My musimy poczekać do Bożego Narodzenia.

HOT 5 NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE

1 Conflict Zone
UBI SOFT / LEM – PC, PSX

Na tę grę czekałeś już wystarczająco długo. Najpierw miała się nazywać PEACEMAKERS, teraz CONFLICT ZONE. Tytuł nieważny, dobrze że jest już z nami



2 Jagged Alliance 2.5
JOWOOD / CD PROJEKT – PC

Enrico powraca, by wypełnić kolejną misję. Niestety, od czasów poprzedniej akcji świat zszedł jeszcze bardziej na psy



3 GŁUPKI Z KOSMOSU
UBI SOFT / LEM – PC

Tych panów znasz już z wersji anglojęzycznej gry. Teraz powracają, by podbić Ziemię i przy okazji pogadać w twoim języku



4 Alone in the Dark 4
INFOGRAMES – PSX, PC

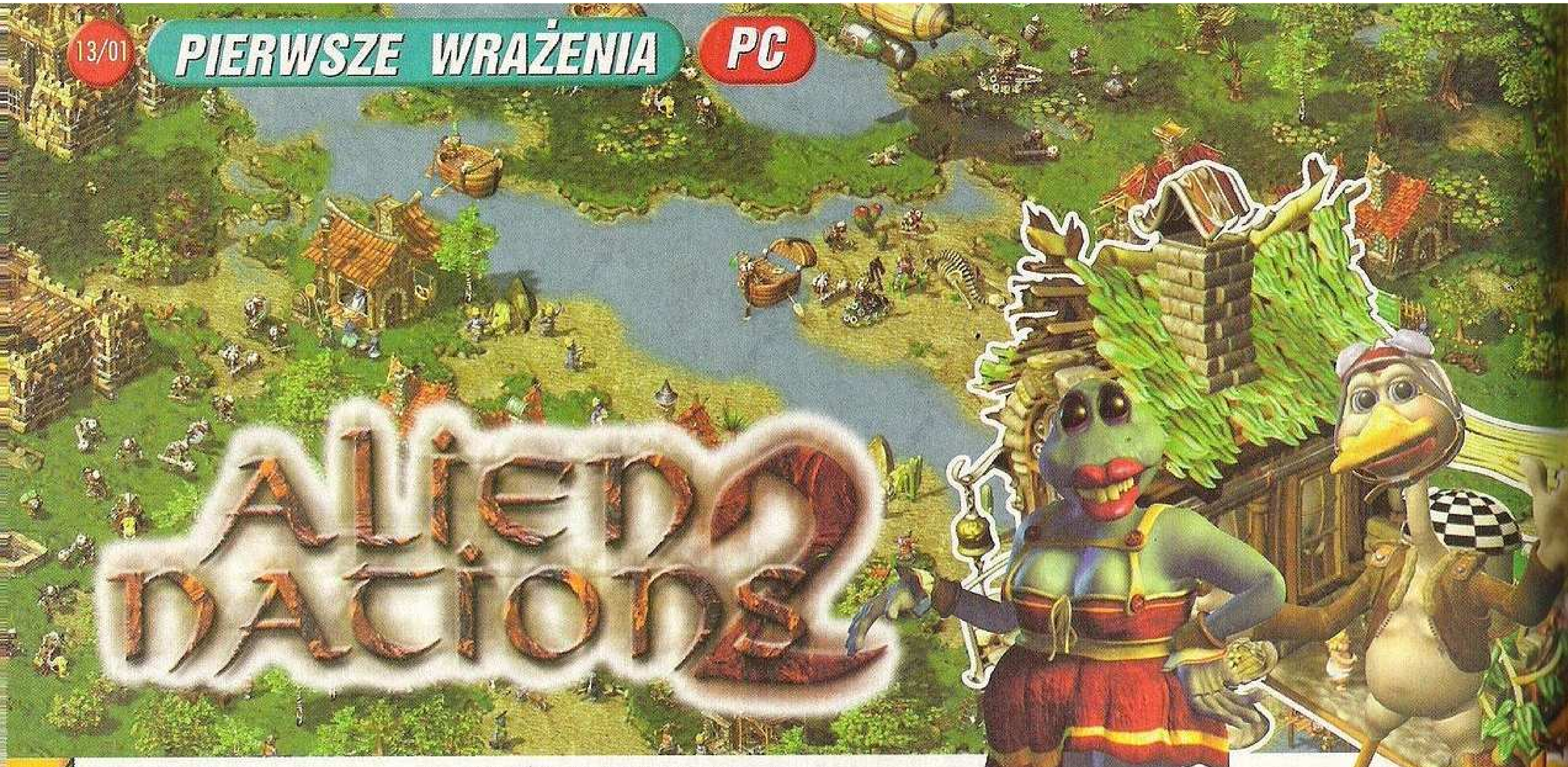
Mroczna atmosfera, maszkary i inne straszydła tworzące nastrój grozy. Czyli wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej!



5 Bouncer
SQUARESOFT / SONY – PS2

Ta gra spodoba się wszystkim, którzy lubią konsolowe bijatyki. Jedna z najbardziej oczekiwanych gier na tę platformę





Alien Nations 2

Czyżby koniec panowania THE SETTLERS był bliski? Być może, zwłaszcza że do ataku szykują się kolejne, sprytne małe ludziki

Redakcja CLICK! jako pierwsza w Polsce miała okazję podziwiać grę, która już niedługo może wskoczyć dumnie na podium i zdetronizować panującą na rynku serię THE SETTLERS. **Podstawowym argumentem przemawiającym za ALIEN NATIONS 2 jest na pewno jego oryginalność. Gra będzie się opierała na pomyśle znanym z serii firmy Blue Byte (takich jak właśnie SETTLERS), wniesie jednak także dawkę świeżych pomysłów.** Choć poprzednia część gry została bardzo dobrze przyjęta, gracze domagali się radykalnych zmian, które już niedługo zostaną wprowadzone.



W ALIEN NATIONS 2 będziesz mógł kierować jedną z trzech dostępnych ras: pięknymi Amazonkami, śmiesznymi, ale walecznymi Pimmonami oraz nieapetycznymi, ale zabawnymi Sajikisami. Te grupy będą się różniły między sobą specjalnościami, sposobem walki, a także odmienną architekturą. Nie będziesz jednak kierował całą nacją, a tylko jednym z plemion. Aby osiągnąć zamierzony cel, powinieneś zawrzeć porozumienie z pozostałymi grupami i wspólnie stworzyć idealnie prosperujące państwo. Sukces w grze będzie można osiągnąć również w inny sposób – poprzez wyeliminowanie pozostałych ras. **Obie drogi okażą się zapewne równie efektywne, a wybór ścieżki będzie zależał tylko i wyłącznie od inwencji gracza.**



Wersja, którą testował CLICK!, była już bardzo zaawansowana, można się więc domyślić, jak ALIEN NATIONS 2 zaprezentuje się w całej okazałości. **Już na pierwszy rzut oka duże wrażenie robi grafika, dopracowana, plastyczna i wypełniona detalami.** Na ekranie komputera dzieje się naprawdę sporo, a ty w każdym momencie będziesz mógł skorzystać z opcji przybliżenia pola akcji, co pozwoli ci podziwiać przebieg wydarzeń, jak również z opcji oddalania pola, jeśli zechcesz objąć wzrokiem większy obszar. Tak w zbliżeniu, jak i w oddaleniu, grafika zachowa, o dziwo, swoją bardzo wysoką jakość.

Elementem, który diametralnie odróżni ALIEN NATIONS 2 od THE SETTLERS, będzie struktura społeczna twojej rasy. Występująca w grze jednostka otrzyma swoją osobowość – każdy obywatel twojego plemienia będzie miał imię, zachcianki i nawyki, które spowodują, że będziesz musiał traktować go indywidualnie. **To pozwoli ci z kolei przywiązać się do mieszkańców swojej wioski, którzy nie staną się dla ciebie tylko chodzącymi tu i ówdzie ludzikami.** Dzięki temu dowiesz się, kto ma jakie zadanie do wykonania i jaką rolę pełni w plemiennej społeczności. Każdy nowy obywatel będzie potrzebował schronienia – jeżeli więc jakaś chata stoi pusta, na pewno skorzysta z okazji, by ją zająć. Jeżeli natomiast nie znajdzie takowej, to nie omieszka sobie wybudować własnego mieszkanka.

A jak autorzy gry poradzili sobie z łączeniem ludzików w pary i tworzeniem potomstwa? Każdy mieszkaniec, czy to płci męskiej, czy żeńskiej, prędzej czy później, znajduje sobie „drugą połowę"



Powyżej typowa budowla Sajikisów, a na dole wioska Amazonek. Czas mija tu jakby wolniej i przyjemniej. Można popływać łódką i poopalać się...





W krainie zamieszkałej przez te dziwne istoty nigdy nie jest nudno. A to trzeba biec na spotkanie rady wioski...



...A to zakasać rękawy i ostro wziąć się do budowania chałupy, bo na nowy dom czeka wybranka serca...

Wszystkie stworki duże i małe





W grze występują trzy rasy, z których każda posiada tylko sobie właściwe cechy. Do dyspozycji masz Amazonki, Pimmonów oraz Sajikisów. Pierwsza nacja w wersji męskiej i żeńskiej odznacza się urodą, druga to uzbrojeni, ale niezbyt przystojni, żołnierze, a trzecia to bardzo śmieszne z wyglądu robaki

i postanawia ją poślubić. A potem, pewnej nocy przychodzi na świat potomek. Maleństwo przez jakiś czas będzie się cieszyło statusem dziecka, a wtedy nic poza zabawą z rówieśnikami nie będzie go interesowało. Obserwowanie bobasów w grze stanowi naprawdę świetną zabawę i jest źródłem humoru. Wielkie wrażenie robi np. widok dziecka-robala z plemienia Sajikisów, które skacze na skakance – to trzeba zobaczyć na własne oczy. **Po pewnym czasie kończy się beztroskie dzieciństwo, potomek zmienia się w nastolatka, którego można wysłać do szkoły. Decydujesz wówczas, jaką jednostkę chcesz stworzyć: czy twój nastolatek ma zostać np. drwalem, czy też piekarzem.** Dlatego też na początku gry trudno będzie ci pozyskać właściwych ludzi na odpowiednie stanowiska. Po prostu będzie ich jeszcze zbyt mało. W ALIEN NATIONS 2 nic nie zdarzy się „od tak". Nie wyprodukujesz sobie np. setek jednostek czy żołnierzy w barakach. W tej grze każdy musi być mieszkańcem wioski!

Zadziwia też samodzielność bohaterów. Nie gromadzą zapasów – gdy potrzeba drewna do budowy, ścinają je na bieżąco. Drewno poleży ścięte i dopiero, gdy pojawi się na nie zapotrzebowanie, zostanie przetransportowane na miejsce budowy lub do tartaku.

Nowatorskie podejście do tematu sprawia, że ALIEN NATIONS 2 może wciągnąć gracza, i to raczej na długo. Bardzo łatwa obsługa, oczywista wręcz struktura społeczeństwa, walka z wrogami na wymyślnych machinach wojennych i wyjątkowo przyjemna muzyczka w tle zapowiadają ogromny sukces gry. CLICK! jest pewien, że ALIEN NATIONS 2, która powinna trafić na półki sklepowe po wakacjach, okaże się hitem przewyższającym inne, należące do tego samego gatunku, tytuły.

Adres: *http://www.jowood.com*



Kilka screenów, info i odnośnik do niemieckojęzycznej wersji strony, na której można dowiedzieć się dużo więcej o grze

PC | PSX | N64 | DC | PL

Alien Nations 2
Pogromca THE SETTLERS

ok.100 zł | JoWooD/ CD Projekt | 1 - Internet

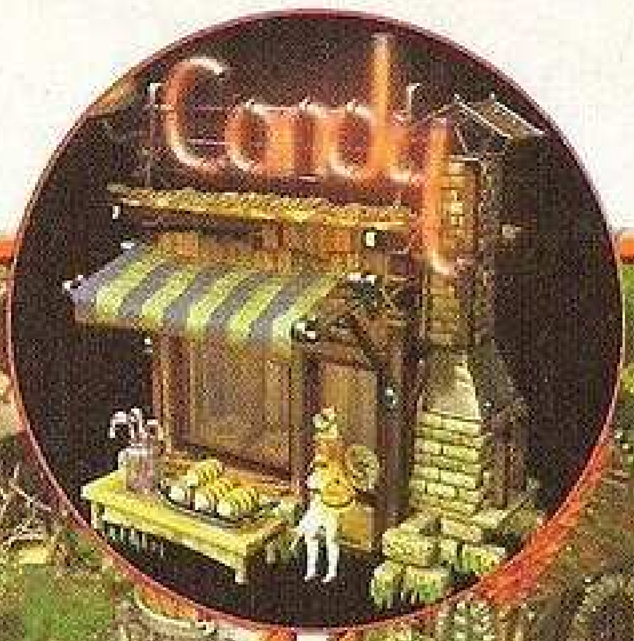
Min: Pentium II 266, 32 MB RAM, 240 MB HD
Zal: Pentium II 333, 64 MB RAM, 500 MB HD

Grafika ? | Dźwięk ? | Frajda ?

\+ Świeże podejście do tematu, a wydawało się, że po SETTLERS nie da się stworzyć nic innego

– We wstępnych fazach gry czasami może wiać nudą i brakiem pomysłów

Zapomnij o THE SETTLERS, bo ALIEN NATIONS 2 wciągnie cię na długo. Humor i świeże podejście do tematu to atuty tej gry ?





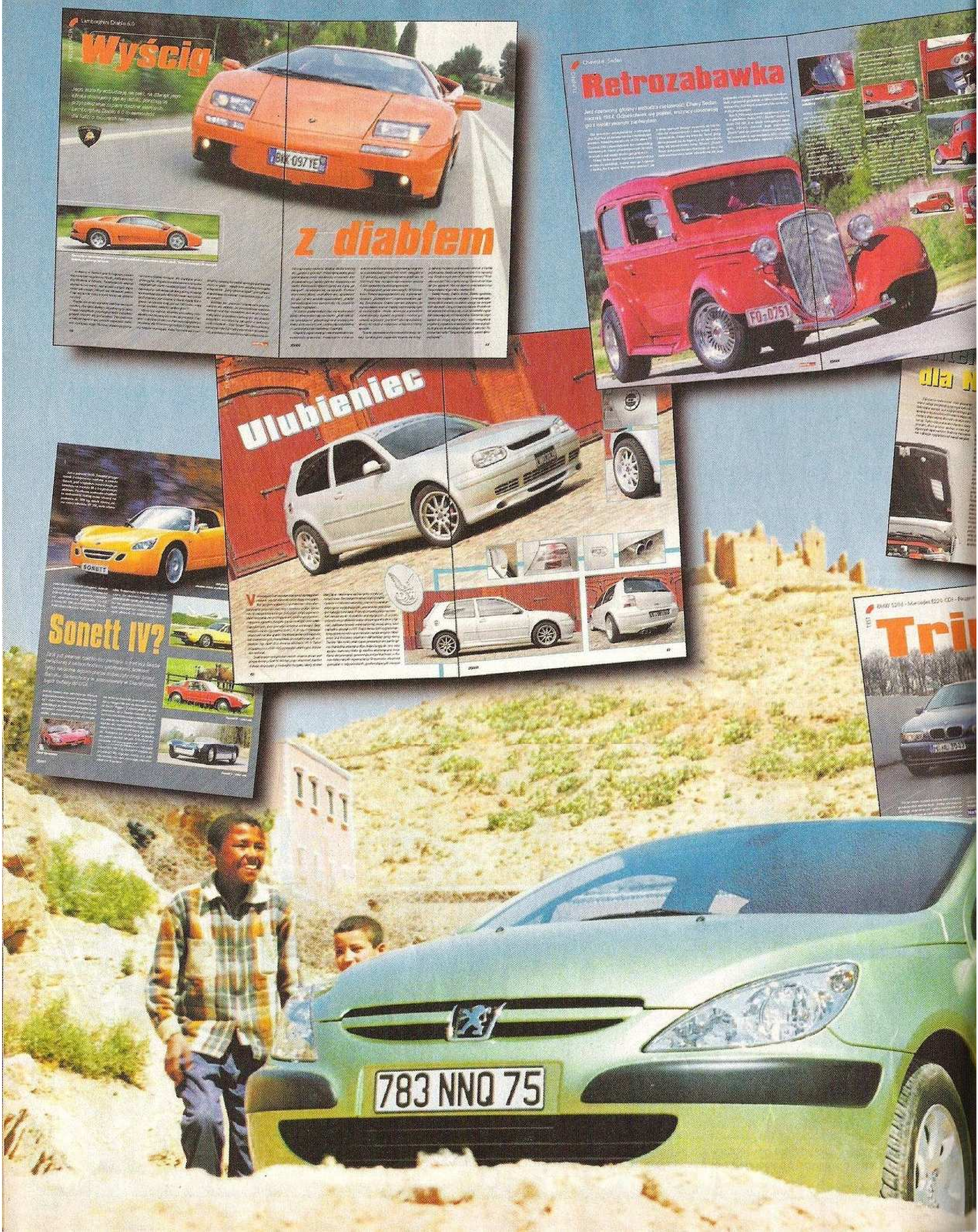
Trzeba przyznać, że grafika prezentuje się naprawdę świetnie. Aż chce się sięgnąć po rosnące na drzewie jabłuszko...



A oto i przykład lokalnej architektury, typowej dla przedstawicieli Pimmonów. Widać, że lubują się w ozdóbkach...



Tekst: Michał „Krooger" Cichy


Wyścig
z diabłem
Retrozabawka
Ulubieniec
Sonett IV?
783 NNQ 75

NAJCHĘTNIEJ KUPOWANY MIESIĘCZNIK MOTORYZACYJNY

auto dziś i jutro



W WYDANIU LIPCOWYM:

- Piekielne auto - Lamborghini Diablo.
- Pierwsze jazdy Peugeotem 307.
- Jaka jest Skoda Fabia Combi.
- Porównanie dyrektorskich limuzyn - BMW Serii 5, Peugeot 607, Mercedes E-klasy.
- HDi, TDi, DCI, CDI - kariera nowoczesnych diesli.
- TUNING KOMPAKTÓW - Alfa Romeo 145, VW Golf IV, Honda Civic.
- SONETT IV - roadster koncernu General Motors spod znaku SAAB'a
- Motomaniakom sprzyja pogoda - kalendarz spotkań i zlotów.
- Najpopularniejsze szlaki urlopowe Polaków - obliczamy Twoje koszty







21 CZERWCA W SPRZEDAŻY

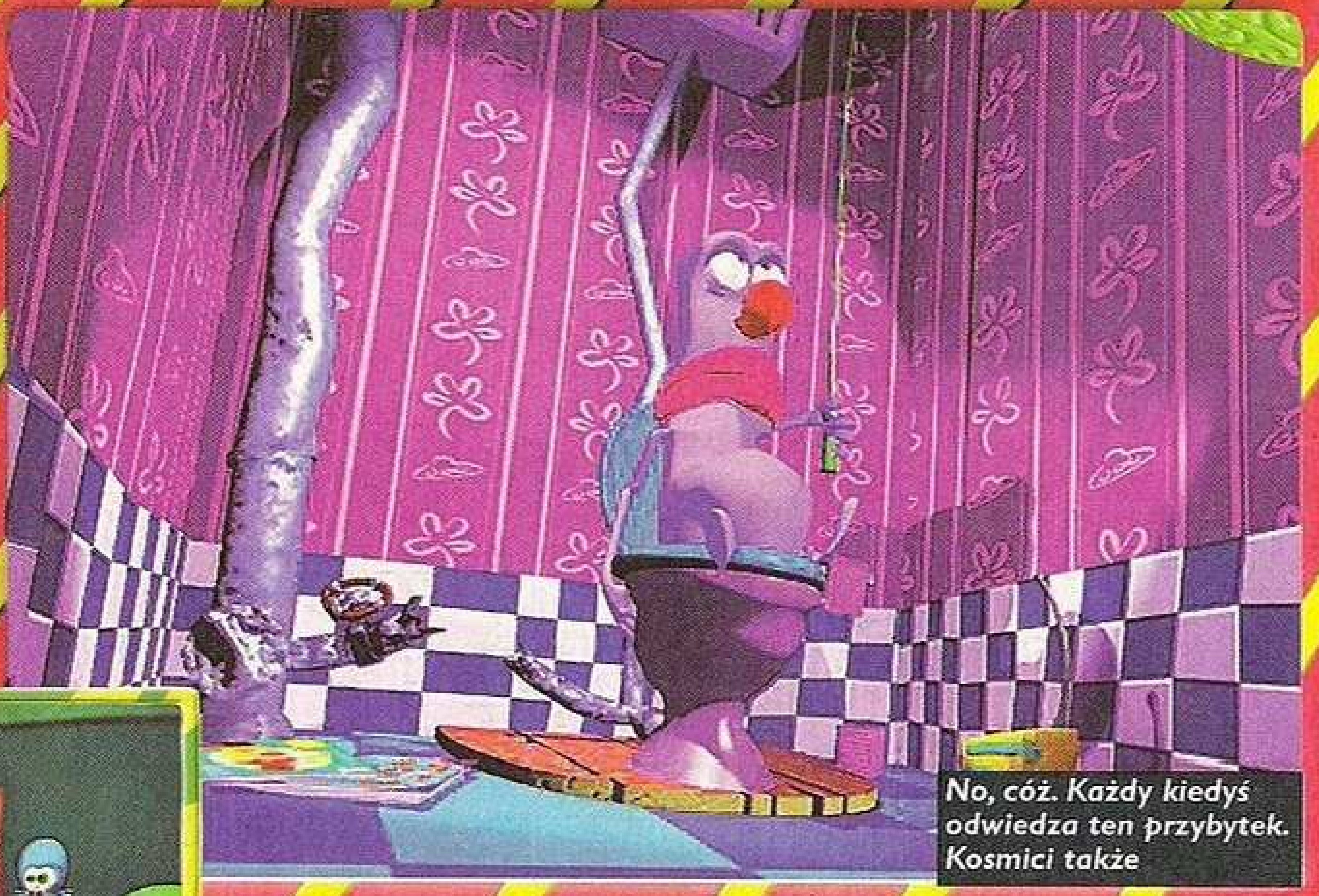
PIERWSZY, JEDYNY, KOMPLETNY PRZEWODNIK PO ŚWIECIE TUNINGU:

- Tuning mechaniczny i optyczny,
- Porady ekspertów, sport, akcesoria
- Lista polskich firm tuningowych

GŁUPKI Z KOSMOSU

WERSJA POLSKA





Wszystko zaczyna się od katastrofy statku kosmicznego. Potem pięciu cudacznych kosmitów musi poradzić sobie na wrogim globie, czyli na... Ziemi



A oto i cała gromadka gości z Kosmosu. Prawda, że są śliczni...

Co czeka pięciu dziwaków, których niespodziewane zrządzenie losu zmusiło do lądowania na naszej planecie? Kosmici nie wyglądają zbyt zachęcająco. Jeden przypomina połączenie ogromnej szczęki z oczami, drugi – kłącze niebieskiego rabarbaru, trzeci to „typowy" ufoludek – zielony karzełek z ooogromną łepetyną i króciutkimi kończynami. Czwarty, nie dość, że czerwony (co już może budzić podejrzenia!), to ma dwie mówiące różnymi głosami głowy, a piąty jest niebieskim, wszystkożernym brzuchaczem. Na Ziemi nie czekają ich fanfary, wiwaty i uściski oficjeli. **Tu chce ich dopaść zdegenerowany profesor, by drogą wiwisekcji uzyskać cenne informacje na temat „ufokowych" technologii. W pościg za kosmitami wysyła okrutnego najemnika.**

GŁUPKI Z KOSMOSU to przygodówka utrzymana w „cartoonowym" stylu, ale nie należy jej polecać dzieciom. Gra obfituje w brutalne sceny, a poczucie humoru autorów przy dużej dozie dobrej woli można nazwać trywialnym. Program epatuje przemocą. Kosmici mogą rozpaść się pod wpływem radioaktywności, mogą zostać poddani sekcji, spaleni za pomocą aparatu spawalniczego, zagryzieni przez psa itp. Nie ma to uzasadnienia w scenariuszu, a tylko zmusza gracza, by częściej zapisywał stan gry. Twój bohater może też przypłacić życiem to, że dotkniesz nie tego przedmiotu, co trzeba lub pójdziesz nie w tę stronę, którą autorzy gry uznali za właściwą.

Humor przedstawiony w GŁUPKACH Z KOSMOSU jest bardzo specyficzny. Kliknięcie na kibelek powoduje, że bohater siada na nim, by sobie ulżyć, błagający o pomoc święty Mikołaj zostaje polany przez bohatera żrącą substancją i umiera, zielonogłowy kosmita, marzący o zmianie płci, bierze udział w pornograficznym nagraniu z udziałem ohydnego świniokrólika, kosmita-grubas pożera wnętrzności trupa – takie dowcipy mogą nie przypaść wszystkim do gustu.

W GŁUPKACH Z KOSMOSU razi nie tylko poczucie humoru i brutalność, ale także to, że gra nie jest dobrą przygodówką. Porównywanie z takimi hitami jak seria MONKEY ISLAND, DISCWORLD czy nawet FEEBLE FILES, TOUCHE, BROKEN SWORD lub SI-

No, cóż. Każdy kiedyś odwiedza ten przybytek. Kosmici także

Who's who?

Gorgious

Największy głupek wśród Głupków z Kosmosu. Zawsze zrobi coś nie tak





Stereo

Czerwony właściciel dwóch głów. Każda z nich mówi innym głosem...

Etno

Kosmita-myśliciel. Strasznie długo myśli nad odpowiedzią





Bud

Czego się nie dotknie, zawsze zepsuje. Ale wychodzi cało z każdej opresji

Candy

Jedyna kobieta wśród kosmicznej gromadki. Ma duże powodzenie





Czasami gra może budzić sprzeciw graczy. Jest niepotrzebnie brutalna i niesmaczna

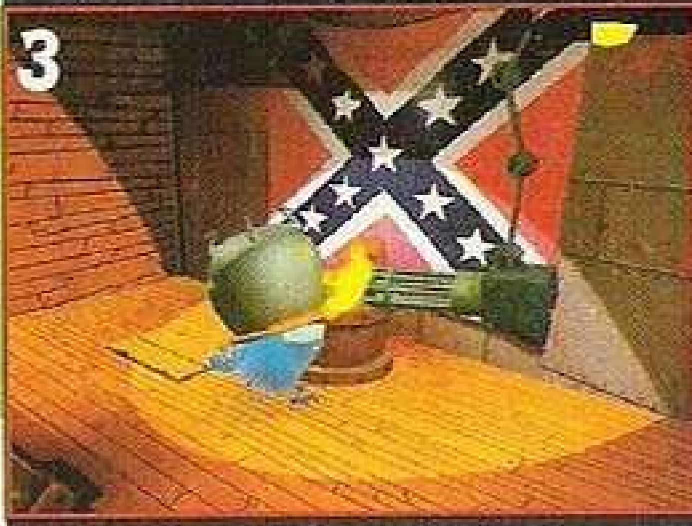
Uwaga! Kosmita w akcji!



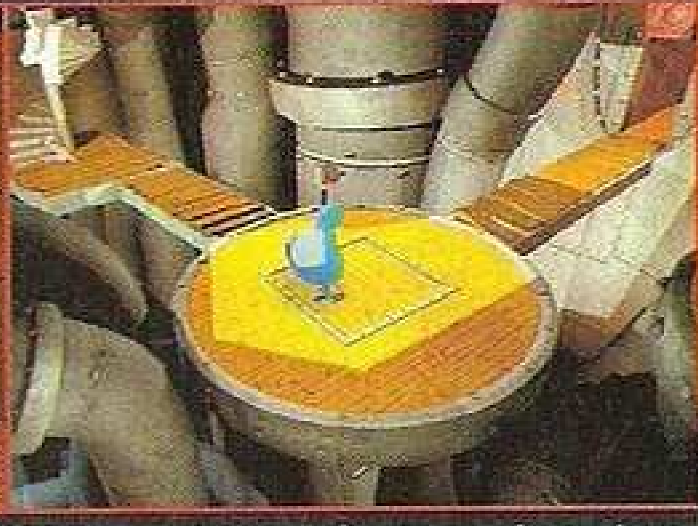
Co to za dziwo? Pudel-pirania pilnuje wstępu do pokoju



Gorgious skrada się właśnie po cichutku do biurka...



Niestety, trochę się potknął, wpadł do garnka i narobił hałasu



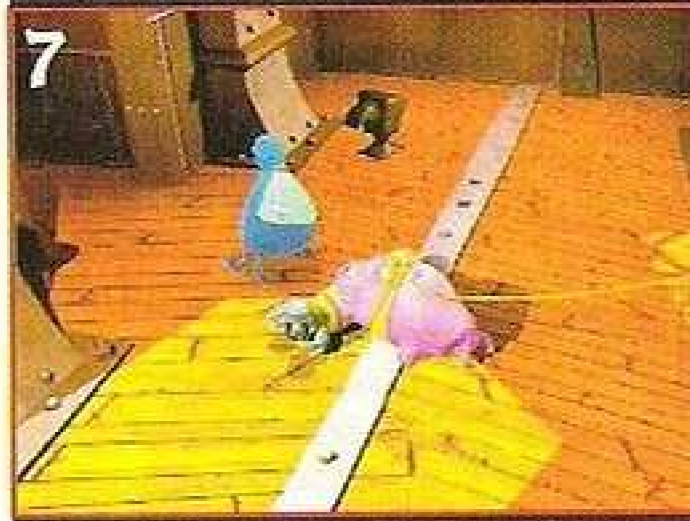
Na szczęście udało się wydostać z opresji i wjechać na górny poziom



Czy ten neon reklamowy czegoś ci nie przypomina?



Ojej, jakiś nieproszony gość. A może potraktować go młoteczkiem?



Ops, piesek połknął pojemnik z gazem i zaraz stanie się balonem...



A Gorgious zacznie zwiedzać następny pokój. Droga wolna

kto to zrobił

XILAM

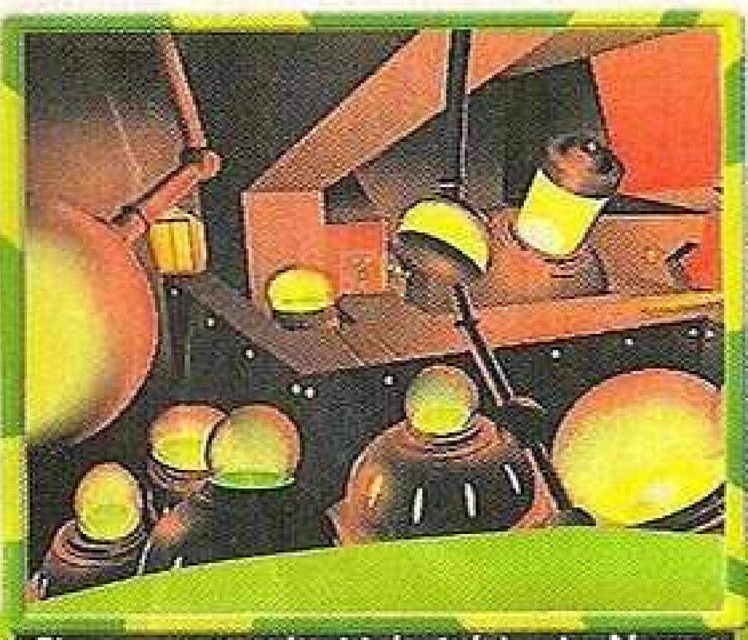
Xilam to mała francuska firma, powstała po odejściu części programistów i grafików z Cryo. Jej szef, Sebastien Hamon, tworzył jeszcze gry dla ośmiobitowego Amstrada, a potem pracował jako dziennikarz w pismach poświęconych grom komputerowym. Członkowie jego zespołu współpracowali między innymi (oprócz tworzenia gier Cryo) przy powstaniu takich programów jak DOWN IN THE DUMPS i 5TH ELEMENT. GŁUPKI Z KOSMOSU (STUPID INVADERS) to ich pierwsza gra zrobiona pod flagą Xilam.

MON SORCERER przypomina porównywanie trabanta z mercedesem. Owszem, pojechać pojedziesz, ale komfort jazdy... **W GŁUPKACH Z KOSMOSU zobaczysz mało interaktywne środowisko (minimalna liczba przedmiotów, na które można kliknąć i których można użyć) i weźmiesz udział w na wskroś liniowej przygodzie z niewieloma dialogami.** Postacie rzadko wygłaszają też komentarze dotyczące sytuacji, w której się znalazły, czy opisujące przedmioty, na jakie natrafiły. O wiele trafniej jest więc nazwać ten program filmem interaktywnym, a nie grą przygodową.

W dodatku autorzy nie potrafili wykorzystać świetnego (choć mało oryginalnego) pomysłu, jakim jest możliwość sterowania każdym z pięciu kosmitów. Gdybyż mieli oni swoje unikalne zdolności i umiejętności, które można wykorzystać w czasie trwania przygody! A tak, fakt, że grasz na przykład zielonogłowcem czy dwugłowcem, jest pozbawiony znaczenia.

GŁUPKI Z KOSMOSU nie są jednak grą pozbawioną zalet. Zobaczysz tu bajecznie kolorowy świat i odwiedzisz wiele lokacji, zróżnicowanych pod względem scenografii: kryptę wampira, ogromne akwarium, gigantyczną maszynerię, w której poruszasz się pośród ogromnych kół zębatych, wnętrza rakiety i łodzi podwodnej, itp. **W trakcie gry możesz też obejrzeć kilka naprawdę znakomitych przerywników filmowych. Polska wersja programu prezentuje się nieźle.** Na uwagę zasługują role demonicznego profesorka, wtrącającego co chwila niemieckie zwroty (wypada to naturalnie!) oraz złowrogiego najemnika mówiącego obojętnym, pozbawionym uczuć głosem. Bardzo przekonująco wypadł też jeden z kosmitów (ten będący połączeniem oczu i szczęki), chociaż może drażnić pewna specyficzna maniera intonacji zdań. Zdecydowanie słabo i nienaturalnie wypadł natomiast spawacz, a w dość mdły sposób przedstawiono niebieskiego i liliowego kosmitę.

Autorzy GŁUPKÓW Z KOSMOSU nie potrafili wykorzystać klasyki gatunku. To dziwne, gdyż szef Xilam jako dziennikarz wiele lat zajmował się grami komputerowymi. Za parę miesięcy nikt zapewne nie będzie pamiętał, że taki program się ukazał. Pozostaje pytanie, czy warto wydać pół „balona" po to, aby wziąć udział w interaktywnym filmie...



Ciemno tu trochę i jakoś dziwnie. Nawet głupki z Kosmosu mają stracha



Adres: http://www.stupidinvaders.com



Kolorowa strona utrzymana w klimacie całej gry. Niewiele jednak na niej informacji. I ta paskudna muzyczka...



PC	PSX	N64	DC	PL

Głupki z Kosmosu
Ładny Film, Kiepska Gra

49 zł	UbiSoft / LEM	1 gracz

Min: Pentium II 266, 16 MB RAM, 400 MB HD
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM, 400 MB HD

Grafika 5+ | Dźwięk | Frajda 3

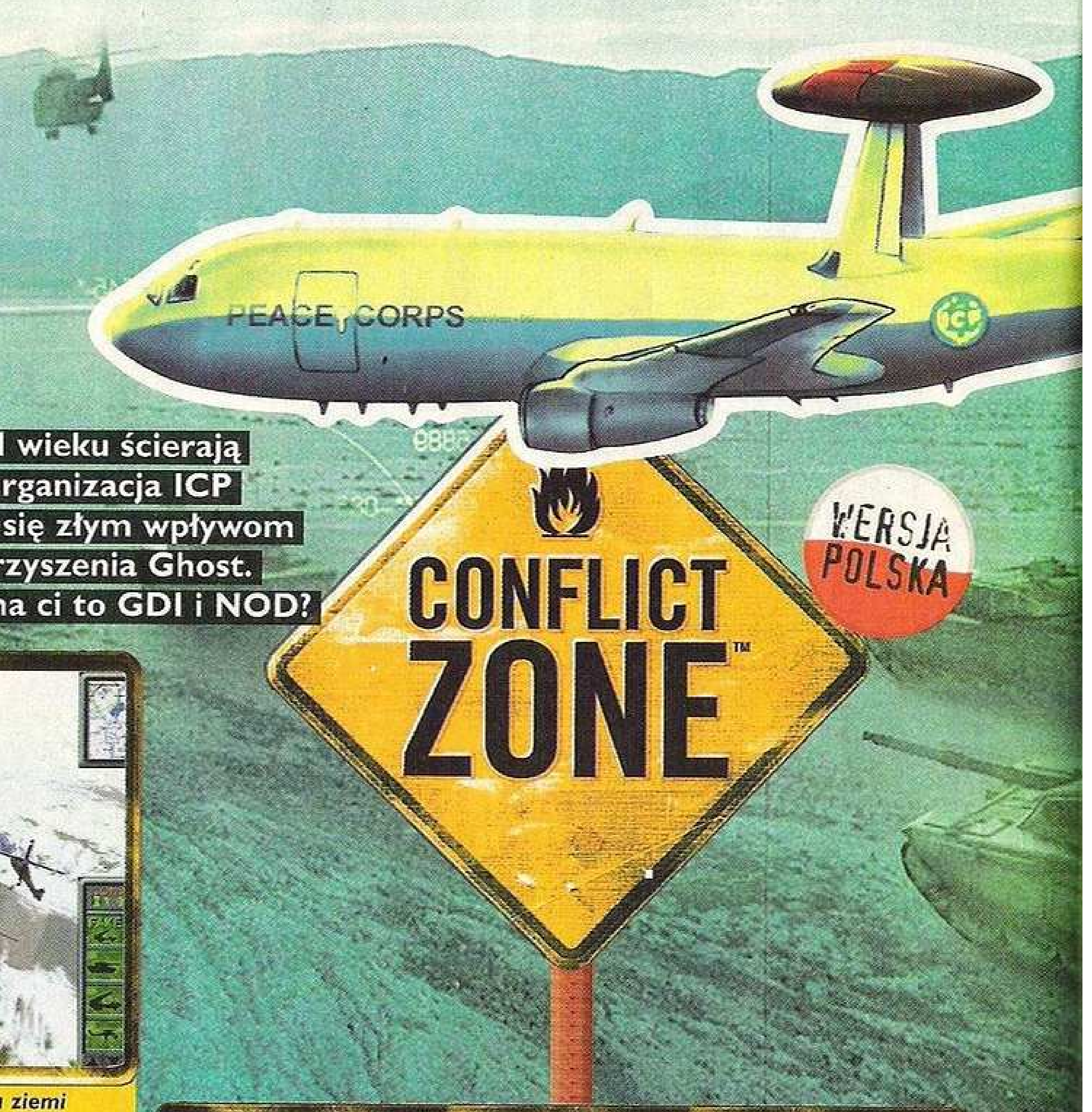
\+ Kolorowa grafika, wiele ładnych graficznie lokacji, duża liczba filmowych przerywników

– Mało interaktywne środowisko, liniowa ścieżka dialogowa, specyficzny, czasem brutalny, humor

Przygody pięciu kosmitów na naszej planecie. Jeśli ktoś lubi interaktywne filmy niewymagające wysiłku umysłowego, to gra dla niego... **3**

WERSJA POLSKA
Większość głosów dobrano naprawdę dobrze, a teksty tłumaczyła osoba z poczuciem humoru **4+**

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

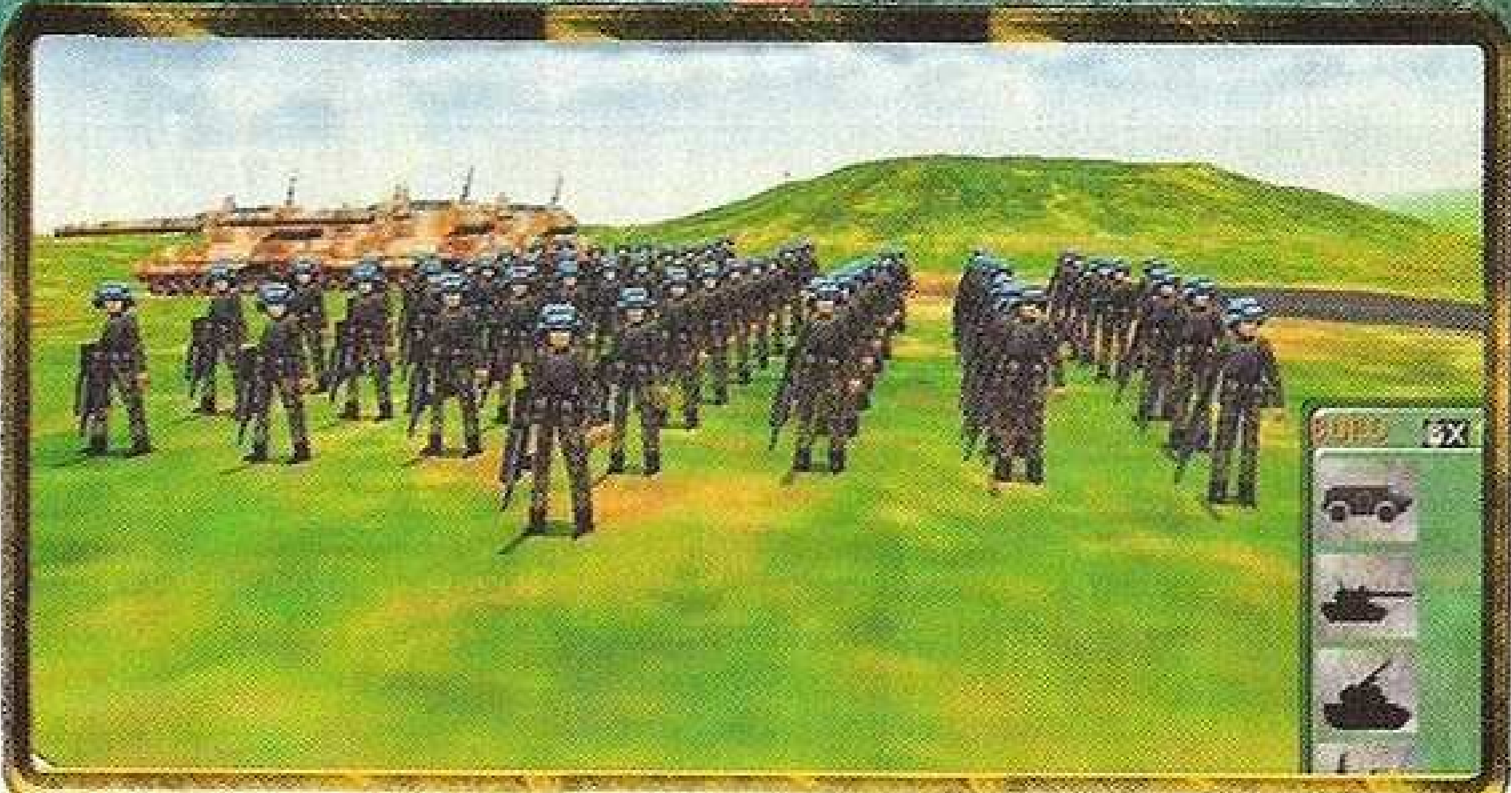


W świecie XXI wieku ścierają się dwie siły. Organizacja ICP przeciwstawia się złym wpływom tajnego stowarzyszenia Ghost. Nie przypomina ci to GDI i NOD?



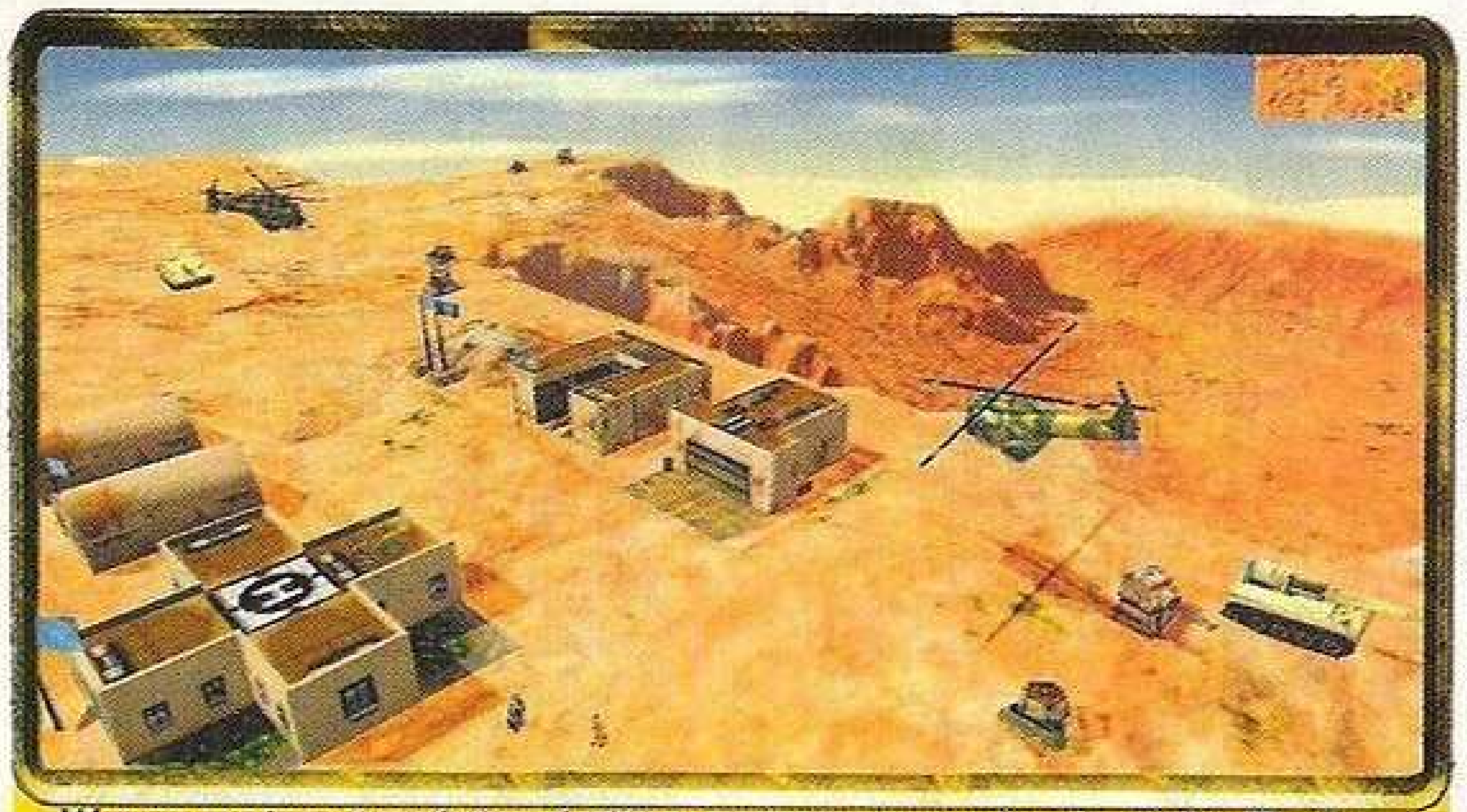
Walki w CONFLICT ZONE toczą się na ziemi i w powietrzu, latem oraz zimą

Stworzenie oryginalnego RTS w 2001 roku wydaje się być niemal niemożliwe. A przynajmniej bardzo trudne, jeśli chce się w dodatku, by oryginalność nie psuła graczom zabawy. Bo co za sens ma zrobienie gry, której główny atut stanowi fakt, że autorzy fajnie się bawili w czasie jej realizacji? A takich RTS-ów rynek widział już sporo, wystarczy tylko wspomnieć 7TH LEGION, TRIBAL RAGE, OFFENSIVE czy EXTERMINATION. Nie słyszałeś o tych tytułach? I nic w tym dziwnego, bo autor tej recenzji z trudem wygrzebał je z pamięci. **Złote i święte zasady klasycznego RTS pozostały niezmienione od czasów DUNE 2. Wydobywasz surowce, budujesz bazę, odkrywasz nowe technologie, by móc skonstruować lepszy sprzęt, bronisz posiadłości przed zakusami wroga, aby w końcu szturmem zdobyć jego bazę.** Wszystko to odbywa się w ramach wieloscenariuszowej kampanii. Od tego schematu zdarzają się czasami, co prawda, mniejsze lub większe odstępstwa, co nie zmienia faktu, że pozostaje on wciąż aktualny. Pewien filozof popisał się niegdyś aforyzmem, że jedynym utworem literackim na świecie jest Biblia, a wszystkie pozostałe to tylko komentarze do niej. Wykorzystując to powiedzenie, można uznać, że jedynym RTS jest DUNE 2, a reszta gier tego typu to tylko jej udoskonalenia i rozwinięcia. Ale CONFLICT ZONE niewątpliwie okazuje się rozwinięciem interesującym.



Żołnierze gotowi do akcji czekają na rozkaz do ataku. Wyglądem trochę przypominają „niebieskie hełmy" ONZ

Świat CONFLICT ZONE to świat targany lokalnymi konfliktami. Gdzieś w zapyziałych państewkach Azji, wschodniej Europy i Afryki toczy się walka nie tylko pomiędzy miejscowymi watażkami, ale przede wszystkim pomiędzy dwiema organizacjami. Jedna z nich to International Corps of Peace, coś w rodzaju XXI-wiecznych „błękitnych hełmów" Organizacji Narodów Zjednoczonych, a druga to Ghost – tajne stowarzyszenie, dążące do zdobycia władzy politycznej i gospodarczej, niecofające się przed użyciem nawet najpodlejszych środków. Obie strony dzieli nie tylko konflikt interesów, ale również stosunek do samej wojny. Dla ICP walka jest ostatecznością, sposobem obrony nie tylko ważnych interesów gospodarczych i politycznych, lecz także pewnych uniwersalnych wartości moralnych. Dla Ghost natomiast starcie zbrojne stanowi tylko środek do osiągnięcia celu, w czasie którego nie liczą się żadne zasady czy wartości wyższe. Ta różnica między organizacjami przekłada się bardzo wyraźnie na samą strategię i taktykę walki. A dlaczego? Aby wyjaśnić to dokładnie, trzeba naszkicować zasady samej gry. W CONFLICT ZONE nie ma

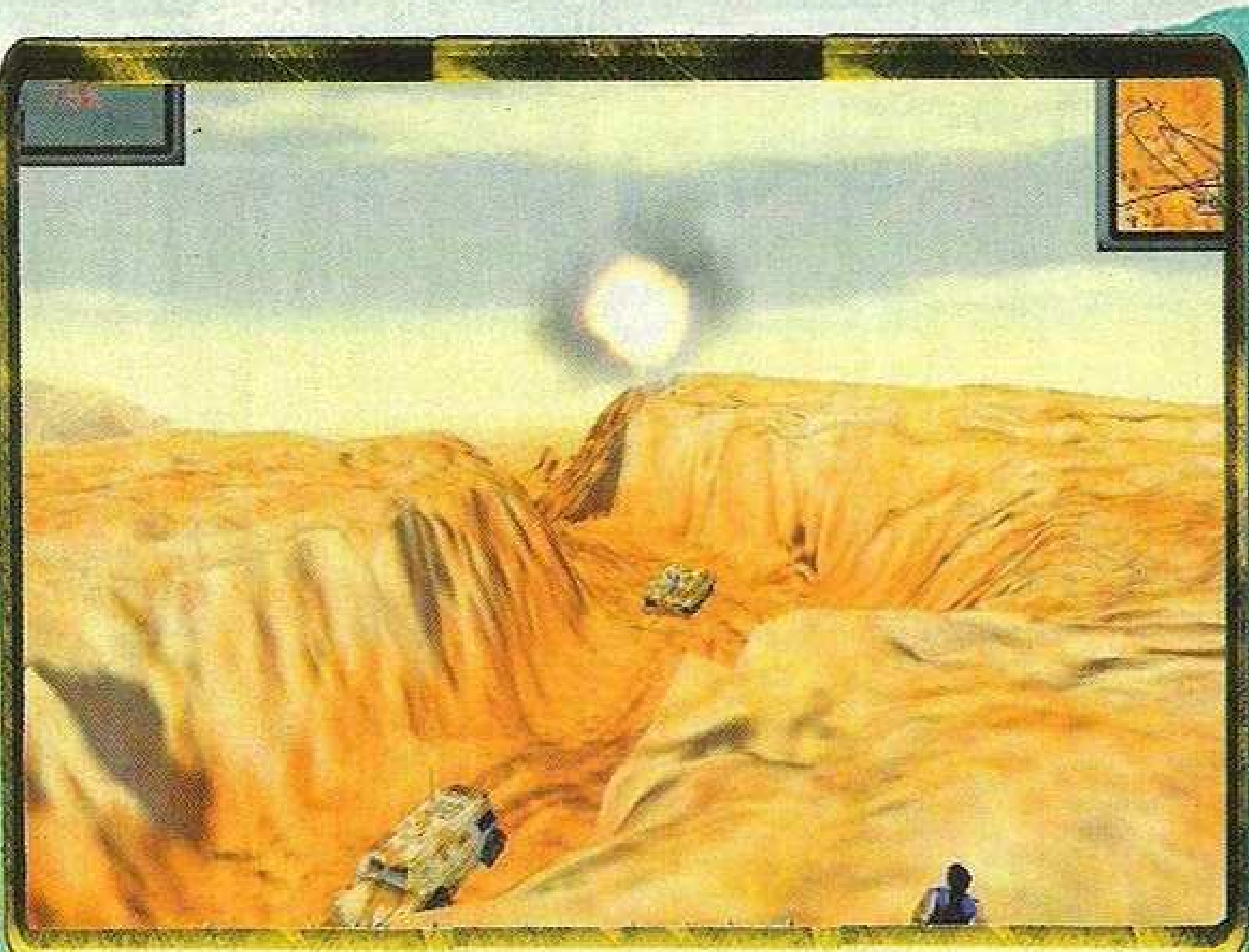


W grze możesz przećwiczyć różne warianty prowadzenia ataku. Znajdzie się także coś dla miłośników akcji „Pustynna burza"





Droga do sukcesu to przemyślana strategia działań wojennych. Najpierw trzeba pokombinować trochę za biurkiem, potem wyjść na „udeptaną ziemię”



Przed tobą góry i rozpadliny. Jesteś jak zagubiony wśród piasków pustyni chłopiec, który przez przypadek trafił do złej bajki...

kto to zrobił

UBI SOFT

Firmę powołali do życia w 1986 roku bracia Guillemot i bardzo szybko zdobyli popularność zarówno na europejskim jak i amerykańskim rynku gier. Ich mottem jest wybieganie myślą w przyszłość i tworzenie coraz to nowych innowacji w rzeczywistości wirtualnej. Ich czołowym bohaterem jest RAYMAN.



Gdy walka trochę przycicha, można rozstawić namiot i udać się na zasłużony spoczynek

czegoś takiego jak wydobywanie surowców, a w większości misji wpływ gotówki na twoje konto następuje w każdej sekundzie gry (od kilku do kilkudziesięciu jednostek). Wysokość tego wpływu oraz punkty popularności (od których liczby zależy dostęp do bardziej zaawansowanych technologii) są ściśle powiązane z podejmowanymi działaniami propagandowymi. Działania ICP, jako oficjalnej, ponadnarodowej organizacji zajmującej się zapewnieniem bezpieczeństwa, okazują się ograniczone wieloma przepisami. W dodatku każda ich akcja jest bacznie śledzona przez niezależnych dziennikarzy, którzy zwracają szczególną uwagę na humanitaryzm działań. Podstawowym nakazem ICP staje się chronienie ludności cywilnej. Kierując siłami Korpusu, nie możesz pozwolić sobie na eksterminację niewinnych (od razu niewinnych; znajdźcie mi człowieka, a ja znajdę na niego paragraf!), czy na zniszczenie budynków cywilnych. Co więcej, mieszkańców terenów, na których toczy się wojna, musisz chronić i przewozić ich do obozów dla uchodźców. Tylko wtedy będzie rosła twoja popularność. **Wyobrażasz sobie zapewne, jak trudno zajmować się problemami kobiet, dzieci i starców, kiedy stoją oni między tobą a wrogiem! Niestety, reakcja mediów na każdą krzywdę zadaną (przypadkowo czy celowo) cywilowi okazuje się bezwzględna.** Natychmiast pojawia się postać komentującej działania wojenne dziennikarki, a liczba twoich punktów popularności spada jak jesienne liście. Najgorsze jest jednak to, że karany jesteś nie tylko za błędne działanie, ale również za jego brak. Jeśli na czas nie przeprowadzisz rekonesansu i nie wyślesz śmigłowców ewakuacyjnych w zamieszkane okolice, to pojawią się komunikaty: „ICP odmówiła współpracy z organizacjami pozarządowymi". I twoje punkty popularności oczywiście znikają! **Dużo wygodniejszą sytuację pod tym względem mają oddziały Ghost. Złych ludzi, jak wiadomo, nie obchodzi los cywili, lecz naprawdę poważne sprawy, takie jak bogactwa naturalne, kasa i władza.** Ale twoi przełożeni zwracają również baczną uwagę na stronę propagandową całego przedsięwzięcia. Dlatego musisz zbudować ośrodek telewizyjny i powołać kamerzystów, którzy sfilmują twoje bitewne sukcesy. Gorzej, że czasem mogą się oni pojawić w miejscu, gdzie te osiągnięcia nie są, hmm, hmm, tak wielkie i spektakularne, a wtedy twoi szefowie, delikatnie mówiąc, nie wyrażają zachwytu. Jednak o tym, gdzie posłać kamerzystów, decydujesz sam, a więc twoja w tym głowa, byś wybierał im miejsca, z których mogą obserwować triumfy, a nie klęski oddziałów Ghost. **Grając każdą ze stron konfliktu możesz wziąć udział w 16 standardowych misjach (czyli łącznie w 32) oraz w jednej misji specjalnej.** Trzeba przyznać, że scenariusze przygotowano bardzo przyzwoicie. Gracz nie ma tu do czynienia z typowym sche-



Helikoptery śmigają, palmy szumią...



Imponujący widoczek z lotu ptaka...

NADCHODZI KATAKLIZM!



Nad uśpione miasteczko nadciąga wojenna nawałnica...



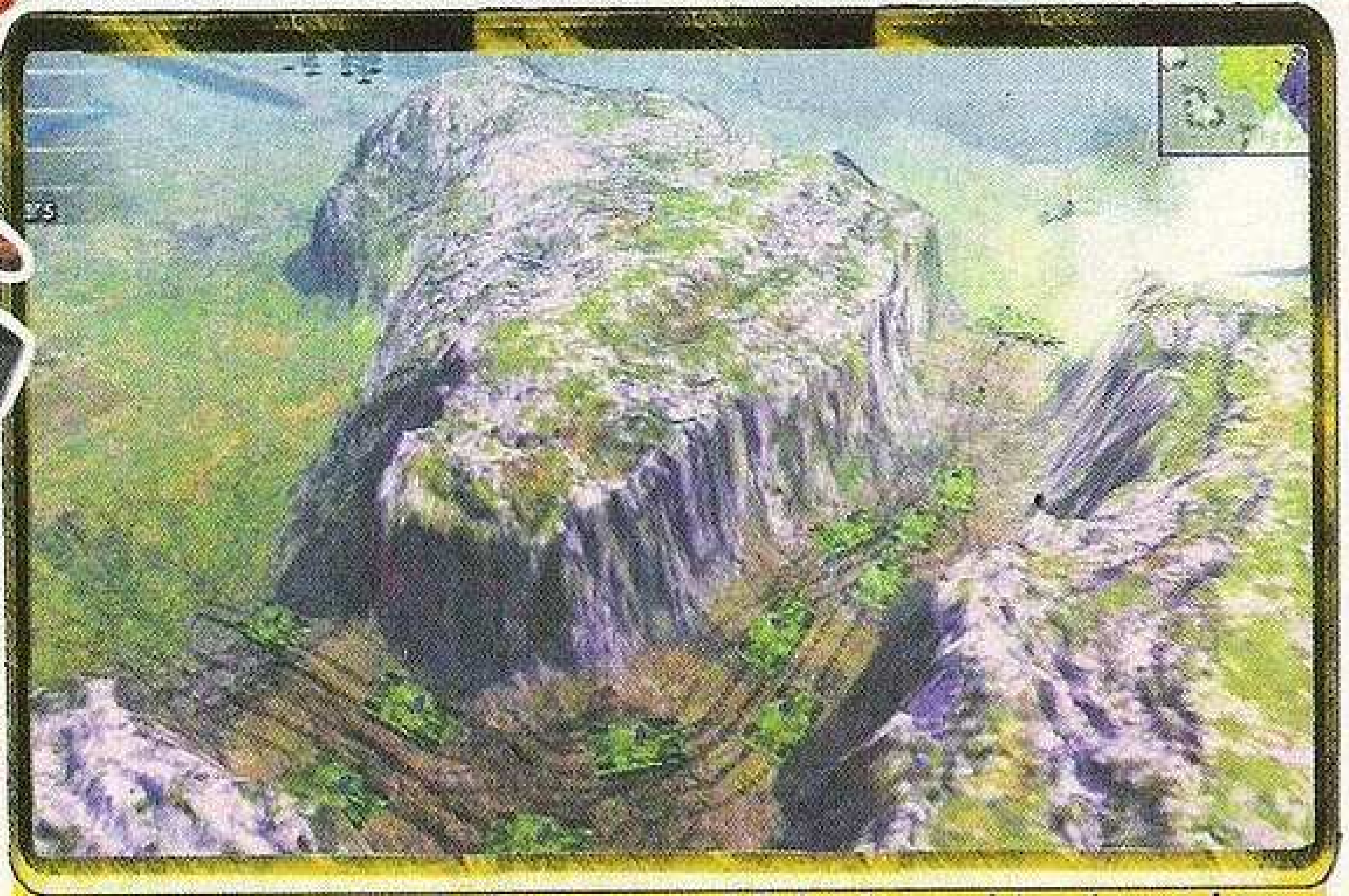
Śmigłowce nadlatują ze wszystkich stron, zaraz pojawią się czołgi



Czas zacząć organizować obronę przeciwlotniczą i szpital polowy...



Na pewno się przyda, gdy zaczną zwozić pierwszych rannych



W takich skalnych zaułkach nie powstydziłaby się przedzierać sama Lara Croft. A jak ty sobie poradzisz w tak niesympatycznych okolicznościach?



Media są wszędzie. Kamera daje władzę

matem: wybuduj bazę, otocz ją wieżyczkami, odeprzyj ataki, przygotuj armię i sam zaatakuj. Ukończenie niektórych misji wymaga strategicznego myślenia oraz podejmowania czasem dość skomplikowanych działań szpiegowskich i rozpoznawczych. Jak wynika z samego funkcjonowania opisywanych już punktów popularności, taktyka każdej ze stron jest odmienna. Ale to nie wszystko. Ghost może w obozach werbunkowych szkolić złapanych tubylców i wysyłać ich następnie w charakterze zwiadowców (siły ICP z reguły ich nie atakują, gdyż sądzą, że mają do czynienia z cywilami). Pewne zróżnicowanie zauważysz też, obserwując standardowe jednostki. Co prawda zarówno ICP, jak i Ghost dysponują podobnymi typami oddziałów (piechota z bazookami, granatami i karabinami, czołgi, artyleria, wyrzutnie rakiet, śmigłowce bojowe, transportery itp.), ale istnieją jednak pewne różnice. Na przykład ICP posiada samolot wyposażony w radar, a Ghost bezzałogową sondę zwiadowczą. Pojazdy ICP obsługiwane są przez mechaników, pojazdy Ghost przez wyspecjalizowany w naprawach pojazd, Ghost może podkładać miny, ICP z kolei potrafi je deaktywować. **Poza tym jednostki Ghost i ICP różnią się nieco pod względem możliwości bojowych, np. liczby punktów życia. Nie są one zresztą jedyną cechą charakteryzującą oddziały.** Najważniejszy staje się tu fakt nabierania doświadczenia na polu bitwy, dzięki czemu wzrastają możliwości bojowe jednostek. Walki w CONFLICT ZONE toczą się w środowisku 3D, które w dodatku okazuje się naprawdę trójwymiarowe. Oznacza to, że pojazdy jadące wąwozem mają wokół siebie wysokie, skalne ściany i nie mogą nawet marzyć o ich sforsowaniu lub strzelaniu nad nimi. Z kolei artyleria schowana za wzniesieniami może prowadzić skuteczny ogień i pozostawać niewidoczna. Forsowanie stromych wzgórz wpływa także w widoczny sposób na szybkość poruszania się jednostek, dlatego też zasadzka przygotowana na pojazdy pnące się pod górę ma ogromne szanse powodzenia. **Każda jednostka ma własne pole widzenia, a ciekawostką jest fakt, że artyleria ma większy zasięg strzału niż pole obserwacji. Oznacza to, że aby zwiększyć jej skuteczność, powinieneś najpierw wysłać odziały rozpoznawcze, aby artylerzyści wiedzieli następnie, jakie wybrać cele.**

Na uwagę zasługuje fakt, że siły wroga rzadko kiedy dają się wciągnąć w pułapkę. To znaczy, że zwykle nie możesz przyszykować silnej linii obrony, po czym „podprowadzić" pod nią przeciwnika. Wróg nie jest bowiem taki głupi i po krótkiej pogoni wycofa się na ustalone pozycje. Nieprzyjacielskie jednostki aktywnie przychodzą sobie z pomocą. Trudno wskazać podobną sytuację w innych RTS, w których, kiedy likwidujesz siły wroga, niedaleko stojące jego odwody zupełnie nie przejmują się tym, że ich kumple właśnie giną. W CONFLICT ZONE pomoc dla walczących nadciąga bardzo szybko.

Oryginalnym rozwiązaniem jest możliwość powołania w trakcie trwania misji dowódców (każdy dysponuje odrębnym profilem psychologicznym) i zlecenie im prowadzenia określonych działań (obrona, atak, a nawet tworzenie i rozbudowa bazy). Ciekawym pomysłem jest też możliwość brania jeńców (Ghost) lub ewakuacji rannych



Chyba szykują się poważne kłopoty...



Nowoczesne zabawki dla dużych chłopców



Sekwencja jak z filmu „Błękitny Grom". Ciekawe, czy w środku schował się jakiś tajny superagent, który zaraz załatwi wszystkich przeciwników?



Z takimi argumentami ciężko dyskutować



Przyjemnie jest tak o świcie polatać sobie piękną maszyną. Promienie słoneczne odbijają się od wody, świat jest uroczy...



Dobra organizacja to podstawa. Z góry obozowisko wygląda na zadbane i fachowo rozplanowane. A to już połowa sukcesu

(ICP) z pola bitwy. Kiedy jednostka piechoty dysponuje 10 procentami lub mniej punktów życia, ulega „paraliżowi" i nie może ruszyć się z miejsca. Zabierając takiego wroga do więzienia, zyskujesz punkty popularności, nie odwożąc swego żołnierza do szpitala (ICP), szybko usłyszysz zjadliwe komentarze telewizyjne i twoje punkty popularności spadną.

W CONFLICT ZONE na uwagę zasługują przerywniki filmowe. Oprócz zrealizowanego w niezwykle poważnym, wręcz patetycznym, tonie intro, reszta filmów zupełnie nie pasuje do konwencji gry. Są one bowiem utrzymane w konwencji surrealistycznych komedii (wyraźne odwołania do klasyki gatunku, filmu „Top Secret" z Valem Kilmerem!). Ale trzeba przyznać, że chociaż pochodzą z zupełnie innej bajki, to ogląda się je znakomicie. Atak ludzi-wielbłądów, pingwin w roli komandosa, historia pechowego sabotażysty, James Bond w czasie akcji szpiegowskiej – wszystkie te opowiastki przygotowano naprawdę kapitalnie.

W CONFLICT ZONE grać można również w Sieci. Zabawę przygotowano dla maksimum 8 osób w LAN i maksimum 4 osób poprzez Internet. Autorzy dołączyli także edytor map i scenariuszy.

Program jest jednym z niewielu RTS-ów, w których dysponujesz możliwością ustalania własnego punktu widzenia i decydowania o tym, w którym miejscu ma być zawieszona kamera. Z reguły w przypadku różnych działań uznasz inne ustawienia za optymalne, ale możesz obserwować pole bitwy z perspektywy: z satelity, z kamery podążającej, a nawet wyśrodkować kamerę na wybranej jednostce. Trzeba przyznać, że po chwilowej dezorientacji szybko nabiera się wprawy w operowaniu kamerą i zmiany jej ustawienia bardzo się w czasie walk i zwiadu przydają.

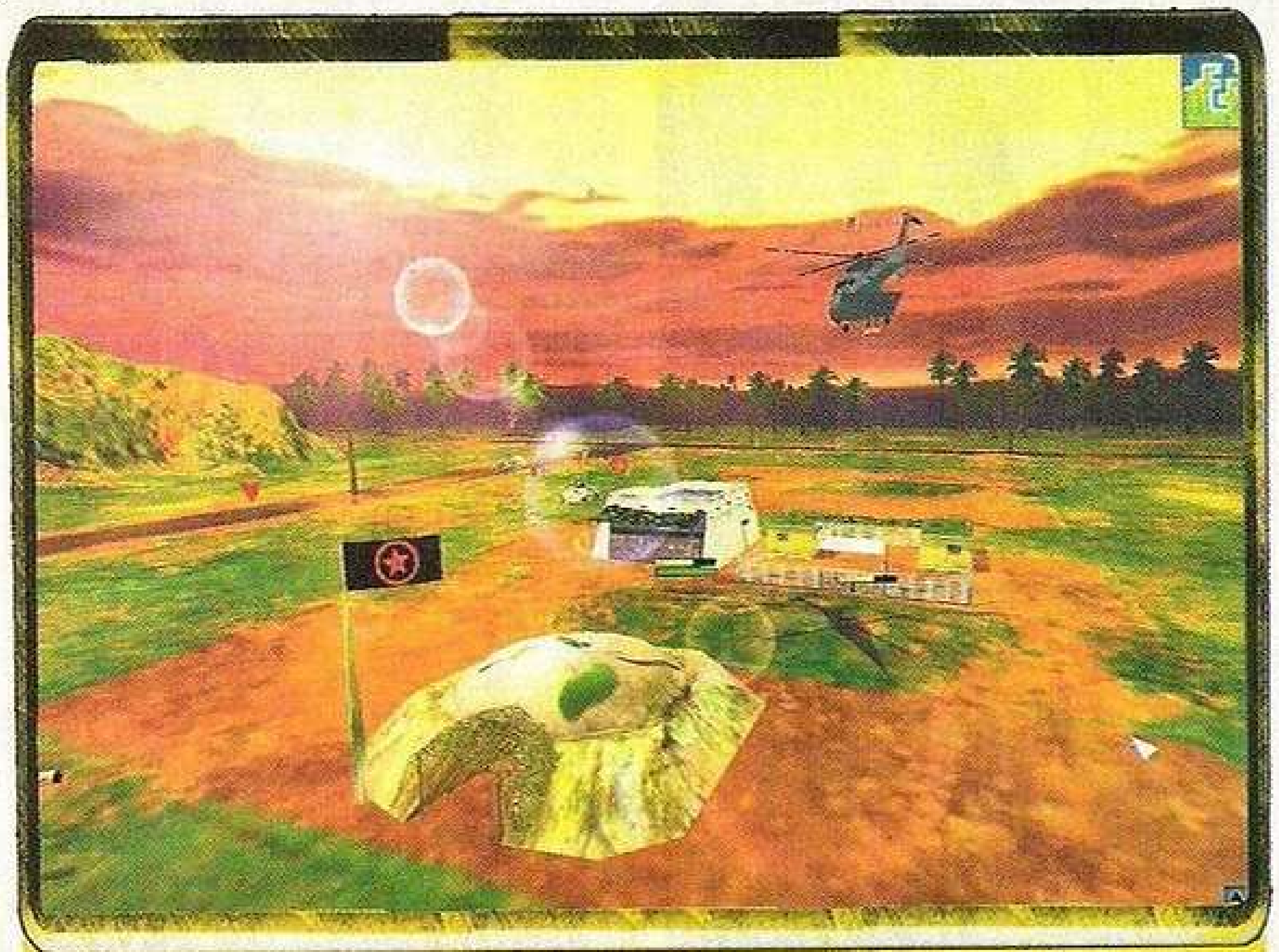


Mała wieżyczka strażnicza. Nikt się nie ukryje

Tragicznym, potwornym, okropnym, niewiarygodnym (czy znajdą się jeszcze jakieś mocne słowa???) błędem tej gry jest niemożność przygotowywania formacji. Klasyką pod tym względem staje się AGE OF EMPIRES II. Tam twoje działa, kanonierzy, piechota, kawaleria czy inne jednostki automatycznie ustawiają się w takim szyku, aby chronić najsłabszych. W zależności od rodzaju ataku, sił przeciwnika i ukształtowania terenu wybierasz właściwą formację. W CONFLICT ZONE będziesz dowodził grupą, którą można scharakteryzować jednym słowem: kompletna bezładność. Piechota przemieszana jest bowiem z czołgami, artylerią, transporterami czy pojazdami zwiadu. Doskonale wiadomo, jak się walczy we współczesnym teatrze wojny. Przodem jadą czołgi, za ich pancerzami kryją się tyraliery piechoty, z daleka sytuację kontroluje artyleria. W CONFLICT ZONE zapomnij o próbie sklecenia ze swych oddziałów jakiejkolwiek rozsądnej formacji. Prędzej czy później wszystkie jednostki rozciągną się na pół mapy. **W dodatku nie wiadomo, dlaczego piechota bywa szybsza od czołgów, co jeszcze dopełnia obraz tragedii. Z powodu tego jednego błędu gra traci na grywalności i na realizmie, a gracz nie może się dobrze bawić.** W końcu walka powinna polegać na tym, by zmierzyć się z wrogiem i inteligencją komputera, a nie mocować z ograniczeniami samego programu! Chaos panujący na polu bitwy (który można jeszcze wybaczyć w sytuacji, kiedy mniejsza liczba oddziałów została zaangażowana w konflikt) skutecznie psuje zabawę. Wielka szkoda, bo szanse na stworzenie ciekawej i niesztampowej gry, która w dodatku zapewniłaby świetną rozrywkę, były naprawdę spore.



Baza w zimowej scenerii



Wróg schował się dobrze. Jednak nie ma takiego miejsca na świecie, w którym twoje asy by go nie wytropiły...

Adres: www.conflictzone.lem.com.pl



Strona polskiego dystrybutora, a na niej trochę informacji i screeny. Warto zajrzeć też pod www.conflictzone-thegame.com

PC	PS2	N64	DC	PL

Conflict Zone

Oryginalny, Ale Niedopracowany RTS

99 zł	Ubi Soft / LEM	1-8 graczy

Min: Pentium II 300, 128 MB RAM, akcelerator
Zal: Pentium II 500, 128 MB RAM, akcelerator

Grafika	Dźwięk	Frajda
5	5	4

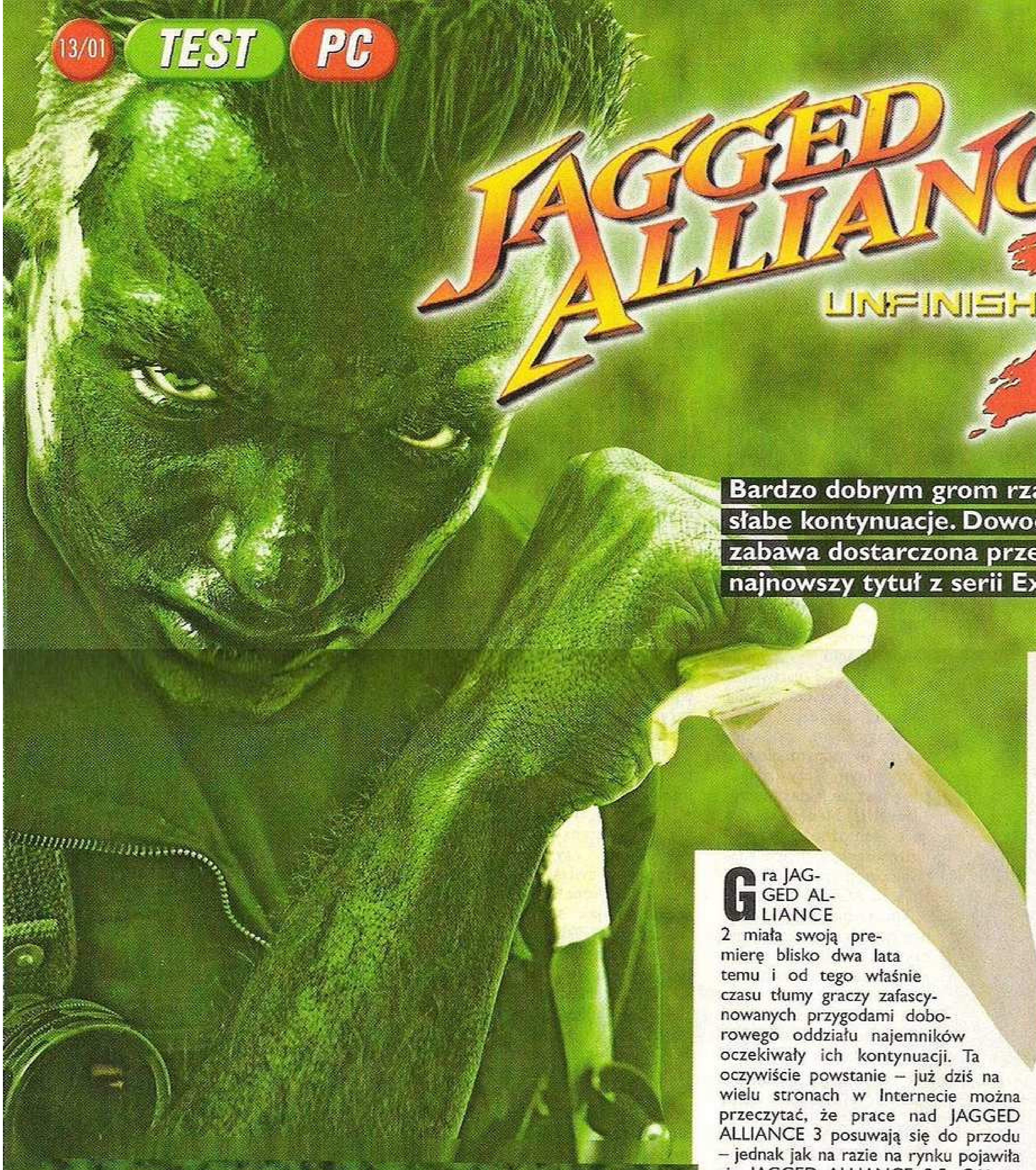
+ Kwestia pozyskiwania dochodów, misje wymagające myślenia, inteligencja wrogów

– Nie da się zapanować nad ruchem jednostek i skutecznie kierować nimi w czasie bitwy

Wydawałoby się, że trudno zrealizować oryginalny RTS. A jednak twórcom z firmy Masa to zadanie się powiodło

4

Tekst: Jacek „Randall" Piekara



VERSJA POLSKA

JAGGED ALLIANCE 2.5
UNFINISHED BUSINESS

Bardzo dobrym grom rzadko kiedy towarzyszą słabe kontynuacje. Dowodem na to jest świetna zabawa dostarczona przez JAGGED ALLIANCE 2.5, najnowszy tytuł z serii ExtraGra

Gra JAGGED ALLIANCE 2 miała swoją premierę blisko dwa lata temu i od tego właśnie czasu tłumy graczy zafascynowanych przygodami doborowego oddziału najemników oczekiwały ich kontynuacji. Ta oczywiście powstanie – już dziś na wielu stronach w Internecie można przeczytać, że prace nad JAGGED ALLIANCE 3 posuwają się do przodu – jednak jak na razie na rynku pojawiła się JAGGED ALLIANCE 2.5. Cóż to właściwie jest? Zwykły dodatek czy też może jakaś parodia? Ani to, ani to! Nie dość bowiem, że podczas instalacji program nie domaga się podstawowej wersji gry, to jeszcze podchodzi do tematu jak najbardziej serio.

Arulco, państewko, w którym rządzi obecnie Enrico Chivaldori, znów znalazło się w tarapatach. Sąsiednia republika bananowa o nazwie Tracona za namową władz kompanii wydobywczej „Ricci Mining And Exploration" ostrzelała opustoszałe więzienie w rejonie Tixa. Wojna zawisła na włosku, zaś mieszkańcy Arulco byli przerażeni. Rozważali nawet całkowitą kapitulację! Prezydent Enrico zdecydował się więc skorzystać ze środków, po jakie już raz sięgnął – wtedy, gdy władzę w kraju przejęła jego żona, znana bardziej jako dyktator Deidranna Reitman (patrz JA2). Po lekturze jego e-maila byłeś już pewny, że oto przed twoją grupką najemników stoi nowe zadanie. Trzeba przedrzeć się przez zieloną granicę na terytoria Tracony, odszukać obóz, z którego prowadzony jest ostrzał, zlikwidować go, po czym triumfalnie wycofać się na z góry upatrzone pozycje.

Zabawę rozpoczynasz w koszarach. Możesz w nich rekrutować nowych ludzi bądź też, jeśli posiadasz zapisany stan gry z JA2, ściągnąć na pomoc którąś z bardziej doświadczonych postaci. To ostatnie rozwiązanie ma jednak pewne wady – przede wszystkim zaprawiony w bojach na Arulco komandos traci cały używany przez siebie sprzęt, ponadto sama gra staje się trudniejsza (rekompensuje to zwiększone umiejętności twoich podkomendnych). Gdy już wybierzesz ludzi i podpiszesz z nimi długoterminowe kontrakty, zagnasz ich do helikoptera. Krótki lot kończy się nie najszczęśliwiej – pojazd rozbija się w górach pogranicza. Trafiasz więc na terytorium opanowane przez oddziały wroga!

I w tym momencie rozpoczyna się właściwa zabawa. Oto bowiem prowadzisz swoich najemników poprzez leśne głusze czy też posypane śniegiem pustkowia. Pozornie nie dzieje się nic... jednak gdy któryś z twoich ludzi dostrzeże nieprzyjaciela, rozpoczyna się walka w systemie turowym. Każesz więc swoim paść na ziemię, wyciągnąć broń, przeładować ją i strzelać. **Wróg zachowuje się dość podobnie, tak więc zapędzenie go w kozi róg nie należy do najprostszych zadań. Jednym słowem zostajesz zmuszony do intensywnego myślenia!** To dobrze, bo coraz mniej produkuje się gier, w których zdolności logiczne gracza zostają wystawione na próbę. Poważną próbę – po skończonej bitwie nie raz trzeba korzystać z usług medyka, bez pomocy którego wykonanie rozkazów nie byłoby możliwe.

JAGGED ALLIANCE 2.5 stanowi niestety uboższą wersję swego znakomitego poprzednika. Programiści z niezrozumiałych powodów zrezygnowali z dodatkowych zadań do wykonania (tzw. questów), problemów wynikających z konieczności przedłużenia kontraktu, znacznie ograniczyli też liczbę osób, z którymi można pohandlować bądź zaprosić do akcji. Przybyło za to przeciwników. Niektóre obszary aż roją



Na samym początku zabawy ładujesz swoich ludzi do helikoptera i ruszasz na poszukiwanie przygód. Okazuje się, że ten lot kończy się dosyć szybko



Ośnieżone zbocza, czające się za każdym pniem niebezpieczeństwo... Prawdziwi mężczyźni nie wiedzą, co to strach





Twoi komandosi palą się, by znów ruszyć w teren. Aż im się rączki zacierają i świecą z radości oczka

kto to zrobi?

JOWOOD

Firma ma swoją siedzibę w Austrii, a na koncie kilka interesujących tytułów. Teraz pracuje nad TRAFFIC GIANT, THE STING oraz RALLY TROPHY i ALIEN NATIONS. Choć firma powstała całkiem niedawno, bo w 1995 roku, zdążyła odnieść sukces i wyrobić sobie markę, zwłaszcza na rynku niemieckojęzycznym.

się od wrogich jednostek, strzelających szybciej niż prąd leci z Polski na Kaukaz. W efekcie gra zamieniła się w szereg nieco chaotycznych potyczek, toczonych w dżungli, na zaśnieżonych wyżynach, w podziemiach czy na terenach miasteczka. Nie jest jednak aż tak źle, jak na to wygląda. Przeciwnikom uderzyło oleum do głowy, walczą więc bardziej rozważnie i przez to skutecznie. Nosą też ze sobą dużo lepszą broń niż w JA2 – na chłopców korzystających z celowników optycznych natykasz się już w drugim sektorze (a tych jest 20)! Na szczęście tryb „nowicjusz" nie stanowi większego wyzwania i da się go ukończyć w zaledwie kilkanaście godzin!

Szata graficzna została tylko delikatnie poprawiona. Dodano szczegóły: ogień wylatujący z luf, jakieś krzaczki, dodatkowe klatki animacji. Szkoda, bo całość robi nie najlepsze wrażenie. Lepiej wyglądające gry widziałeś już 3 lata temu! Oprawa dźwiękowa stoi na zdecydowanie wyższym poziomie. Twórcy programu musieli się mocno napracować, by tak wiernie oddać np. odgłosy wystrzałów.

Rodzimy wydawca gry zdecydował się ją lokalizować. Spolszczenie stoi na wysokim poziomie, literówek jest niewiele, zaś tekst okazuje się zrozumiały, tyle że kuleje dobór aktorów. Bardzo fajnie prezentują się za to dodatki zamieszczone na drugiej, dołączonej do zestawu płycie. Obok szeregu filmików reklamowych oraz wersji demonstracyjnych gier (w tym kolejnej ExtraGry – TRAFFIC GIANT GOLD) zamieszczono na niej zestaw dodatkowych map oraz 12 utworów muzycznych zapisanych w formacie CD-Audio. Możesz je odsłuchać na swojej domowej wieży!

Mimo wielu wad i niedopatrzeń JAGGED ALLIANCE 2.5 wciąż stanowi nie lada atrakcję dla wszystkich miłośników strategii. **To naprawdę inteligentnie napisana, dopracowana gra, która niewielkie wady (grafika, aktorzy, redukcja zadań w stosunku do JA2) rekompensuje głębokimi pokładami frajdy.** Szalona cena, dodatkowa płytka z wieloma atrakcjami i gazetka zawierająca m.in. szereg podpowiedzi do GIANTS: OBYWATEL KABUTO podnoszą jej wartość. Nic więc dziwnego, że pod kioskami tworzą się takie kolejki... Weź śpiwór i pobiegnij zająć sobie miejsce!



Bohaterowie, którzy mogą wypełnić zlecone im przez Enrico zadanie, to postaci, które możesz wyposażyć w różne cechy. Zależy, co chcesz osiągnąć





Oto galeria charakterów. Z tej grupy możesz rekrutować swoich bohaterów lub też skorzystać z postaci stworzonych we wcześniejszej wersji gry (jeśli ją masz)



Strona bardzo uboga w informacje. I pomyśleć, że w świecie profesjonalistów powstają takie bubelki!

PC | PSX | N64 | DC | PL

Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business
Dobra, Choć Może Nie Extra Gra Taktyczna

29.90 zł	JoWood / CD Projekt	1 gracz

Min: Pentium 133, 32 MB RAM
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 5

\+ Niskie wymagania sprzętowe, wciągająca fabuła, edytor misji i inne dodatki, cena

– Przestarzała szata graficzna, odtwórczość, spłycenie samej gry w stosunku do JA2

Produkt może się podobać wszystkim miłośnikom strategii. Dostarczy całkiem niezłej dawki zabawy **4+**

WERSJA POLSKA

Dobremu i ciekawemu tłumaczeniu towarzyszy zaledwie przeciętny dobór aktorów **4**

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski


WAKACJE?
tylko z CLICKIEM!
Koniec z nudą na plaży...
Płyta CD-ROM Niespodzianki
W lipcu i sierpniu CLICK! tylko raz w miesiącu!
NAPRAWDĘ GORĄCE NUMERY


GAME BOY ADVANCE
Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach!
Console quality gaming anywhere.
Nintendo
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.z o.o.
53-031 Wrocław
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983, 2001 Nintendo.



The Bouncer



Ciekawe, co znajduje się w tej skrzyneczce? A ładnie to tak grzebać w nie swoich rzeczach?

Chciałeś kiedyś zagrać w filmie? Teraz nadarza się niepowtarzalna okazja, żeby zostać bohaterem niejednej akcji!

Bohaterami gry są trzej przyjaciele pracujący w barze „The Fate" jako ochroniarze. Pewnego dnia, kiedy niczego złego się nie spodziewali, zostali napadnięci przez bardzo dziwnych osobników. Agresorzy, mimo że zostali po części poskromieni, zdołali porwać ich młodą przyjaciółkę Dominique, za którą bohaterowie ruszyli bez wahania. Atutem THE BOUNCER jest niewątpliwie całkiem ciekawa fabuła. Mimo że samo porwanie dziewczynki może się wydawać banalne, historia rozwija się potem niczym kwiatki na wiosnę i staje się naprawdę interesująca. Podczas gry dowiesz się więcej o tajemniczej przeszłości jednego z jej bohaterów, a także poznasz sekrety kryjące się za prawdziwym motywem porwania. Pokonując kolejnych wrogów, wczujesz się w akcję jak w żadnej innej grze.



Twój bohater zdobywa podczas gry punkty doświadczenia, które potem można wykorzystać do powiększenia paska energii, siły lub współczynnika obrony. Rozwiązanie to spotyka się w bijatykach raczej rzadko i dlatego dziwi fakt, że punkty możesz przydzielić tylko temu zawodnikowi, którym sterujesz. Pozostali przecież także walczą i zwyciężają przeciwników. Jeśli zatem chcesz mieć silną drużynę, musisz operować na zmianę wszystkimi bohaterami. Niestety, trzeba się także liczyć z faktem, że rozdzielając w ten sposób punkty, możesz zostać na końcu gry, tuż przed ostatnim bossem, z trójką „średniaków" bez widocznego faworyta. W tym składzie zaś twoje możliwości działania są zdecydowanie ograniczone. **Ulubieńcem graczy jest oczywiście Volt Krueger, który dzięki masywnej budowie ciała staje się najsilniejszym z całej trójki i najłatwiejszym do wytrenowania.** Jeśli odpowiednio nim pokierujesz, stanie się pod koniec gry niezwykle cennym i sprawnym zawodnikiem.

THE BOUNCER niesie ze sobą niesamowitą dawkę grywalności, której nie miała chyba dotychczas żadna bijatyka. System ciosów okazuje się niezbyt skomplikowany – dwa rodzaje kopnięcia i uderzeń pięścią z łatwością łączą się w ciosy specjalne, które często wyglądają naprawdę efektownie. Siłę uderzenia regulujesz stopniem nacisku na przycisk kontrolera, co daje poczucie pełnej kontroli nad bohaterami – im mocniej naciskasz, tym bardziej zdecydowanie atakujesz! Równie dobrze sprawdza się tutaj analogowa gałka na padzie – im bardziej jest wychylona, tym szybciej twój boha-



Ale afera!



Już na samym początku zabawy kilku dziwnych gości w maskach porywa Dominique



Dzielni bohaterowie nie zamierzają tak tego zostawić. Od tego są bohaterami...



Zaraz potem (jakżeby inaczej, przecież to bijatyka) następuje seria efektownych ciosów



Przeciwnicy rozbiegli się na wszystkie strony, można więc się naradzić, co dalej...



Walka na dachu pociągu była bardzo emocjonująca. Ach, ten smak ryzyka...



W akcji biorą udział również kobiety. Kto powiedział, że nie mogą komuś przykopać...



Mama mówiła, żeby nie chodzić, gdzie nikt nie zaprasza. Ale jak ktoś jest ciekawski, to zostaje bohaterem bijatyki

kto to zrobił

SQUARESOFT

Japońska firma SQUARE (SQUARE SOFT jest jej amerykańskim oddziałem) powstała w 1987 roku i zadebiutowała pierwszą częścią sławnej serii FINAL FANTASY. Do tej pory sprzedano ponad 30 milionów gier z tej najpopularniejszej konsolowej sagi RPG. SQUARE SOFT ma na swoim koncie także takie przeboje jak PARASITE EVE i CHRONO CROSS.



Bijatyka to serce tej gry. Dość szybko nauczysz się, jak składać ręce i wymachiwać nogą, by przeciwnik nie miał szans

ter się porusza. Miłym akcentem stają się też drgania pada nawet podczas wstawek filmowych, gdy trzęsie się ziemia lub bohaterowie padają na podłogę. Elementy te budują niesamowity klimat zabawy.



Oprócz standardowego trybu fabularnego gra oferuje możliwość uczestniczenia w VS MODE i SURVIVAL MODE. Pierwszy to standardowa bijatyka w wybranym otoczeniu, które odwiedziłeś podczas samotnej gry. Tutaj współzawodniczyć może nawet czterech graczy, a wygrywa ten, który najdłużej utrzyma się na nogach. Jest to o tyle emocjonujące, że w zabawie może uczestniczyć czterech graczy, połączonych przez przystawkę MULITAP, pozwalającą na podłączenie do konsoli czterech padów – zabawa jest wówczas naprawdę przednia. W trybie SURVIVAL powinieneś pokonać największą liczbę przeciwników, mając tylko jeden pasek energii – jest to o tyle skomplikowane, że przeciwnicy potrafią być naprawdę wredni i często „występują" w większych skupiskach.

Grafika w THE BOUNCER naprawdę zasługuje na pochwały. **Już po sekwencji wprowadzającej i początkowej walce w barze nie możesz wyjść z podziwu, jak pięknie to wszystko wygląda. Płynna animacja i szczegółowa do granic możliwości grafika w wysokiej rozdzielczości sprawiają, że nie możesz oderwać się od gry.** Strona wizualna THE BOUNCER jest z całą pewnością najlepszą spośród tych, które można zobaczyć w dostępnych na rynku bijatykach. To z kolei zdaje się potwierdzać fakt, że PS2 jest jedną z najlepszych konsol.



Co prawda gra zapiera dech w piersiach, ale nie znaczy to jeszcze, że jest pozbawiona znaczących wad. **Jedną z nich okazuje się zbyt dużo filmów przerywnikowych między walkami. Jakościowo są one oczywiście wspaniałe, ale więcej czasu spędzasz na oglądaniu sekwencji animowanych i zapisywaniu stanu gry niż na samej zabawie.** Przydałaby się przynajmniej opcja AUTOSAVE. Dodatkowo gra kończy się zbyt szybko, a dotarcie do napisu THE END nie nastręcza nazbyt wielu kłopotów – wystarczy nauczyć się skutecznie uderzać i unikać osaczenia przez wrogów. Kompletną pomyłkę stanowi także fakt, że w grę nie mogą się bawić przynajmniej dwie osoby. Tryb fabularny, mimo że uczestniczą w nim wszyscy trzej bohaterowie, pozwala ci sterować tylko jednym z nich. Przed każdym starciem możesz wybrać innego zawodnika, ale nie zmienia to faktu, że grając w STORY MODE, siedzisz przed konsolą sam. Szwankują również kamery. Czasami niezbyt precyzyjnie ustawione, potrafią doprowadzić gracza do lekkiego rozstroju nerwowego. Gdy zaczyna się akcja, a ty widzisz bohatera pod takim kątem, że nie wiesz, w którą stronę biec – opadają ci ręce.

THE BOUNCER to bardzo dobra pozycja na rynku. **Można powiedzieć, że jest to całkiem ambitna bijatyka z duszą. Przejmująca, jak się z czasem okazuje, fabuła i radość płynąca z pokonywania przeciwników oraz przechodzenia na kolejne etapy gry przykuwają cię do konsoli.** THE BOUNCER można z czystym sumieniem polecić każdemu graczowi, który uwielbia akcję na ekranie z odrobiną ciekawej historii w tle. Jest to kolejna dobra pozycja na PS2, a więc zarazem kolejny obowiązkowy zakup dla fanów tego gatunku.

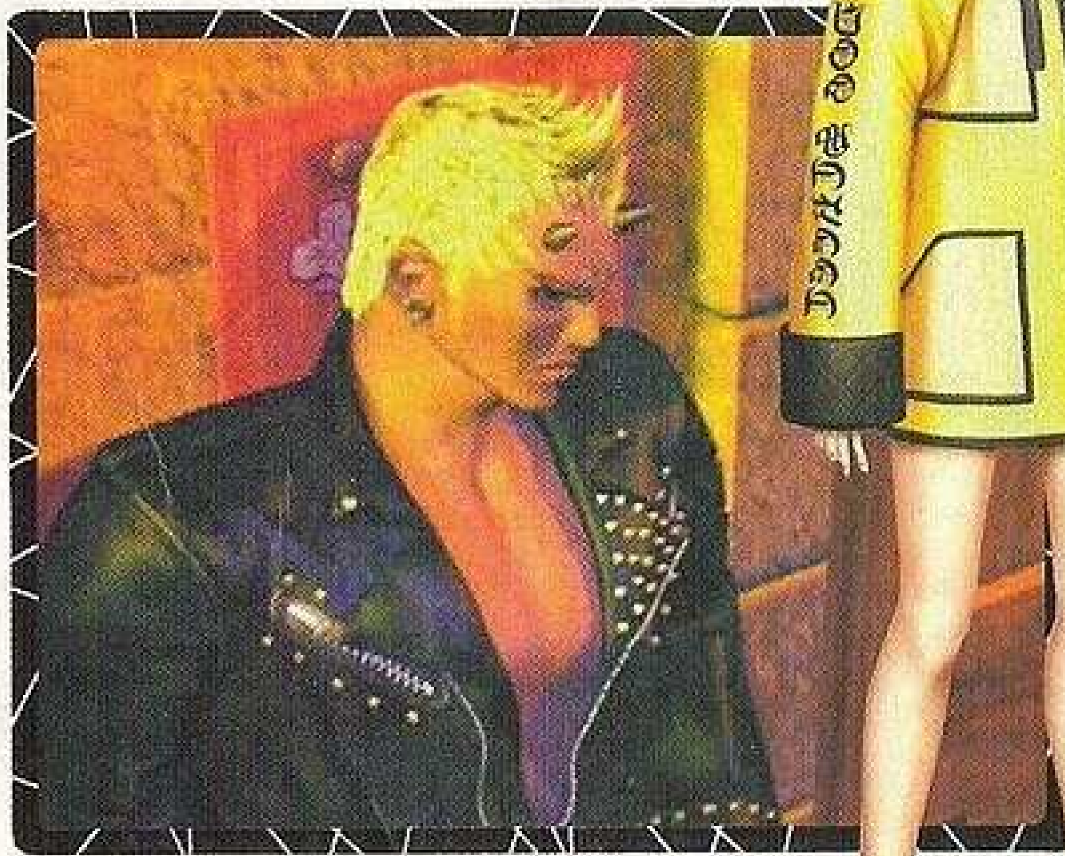
Tajemnicze zniknięcie



Mała Dominique niczego nawet nie przeczuwała, gdy pojawła się w barze u swoich znajomych. Sprawdź, co działo się potem i gdzie ona się podziała...



Na stronie znajdziesz sporo ciekawostek. Są ładne obrazki i informacje. Szkoda, że wszystko tak się wolno ładuje



Volt Krueger to mężczyzna, który niczego się nie boi i od razu rusza do walki



Piękne kobiety w grach na konsole to żadna nowość. Inaczej bohater pewno nie kiwnąłby palcem, by je ratować

PC | **PS2** | N64 | DC | A

The Bouncer

Bijatyka z Duszą

249 zł | SquareSoft / Sony Polska | 1-4 graczy

● Wykorzystuje: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6

(+) Bardzo grywalna bijatyka o wspaniałej grafice, interesująca fabuła, proste sterowanie postacią

(–) STORY MODE trzeba przechodzić samemu, za długie wstawki animowane

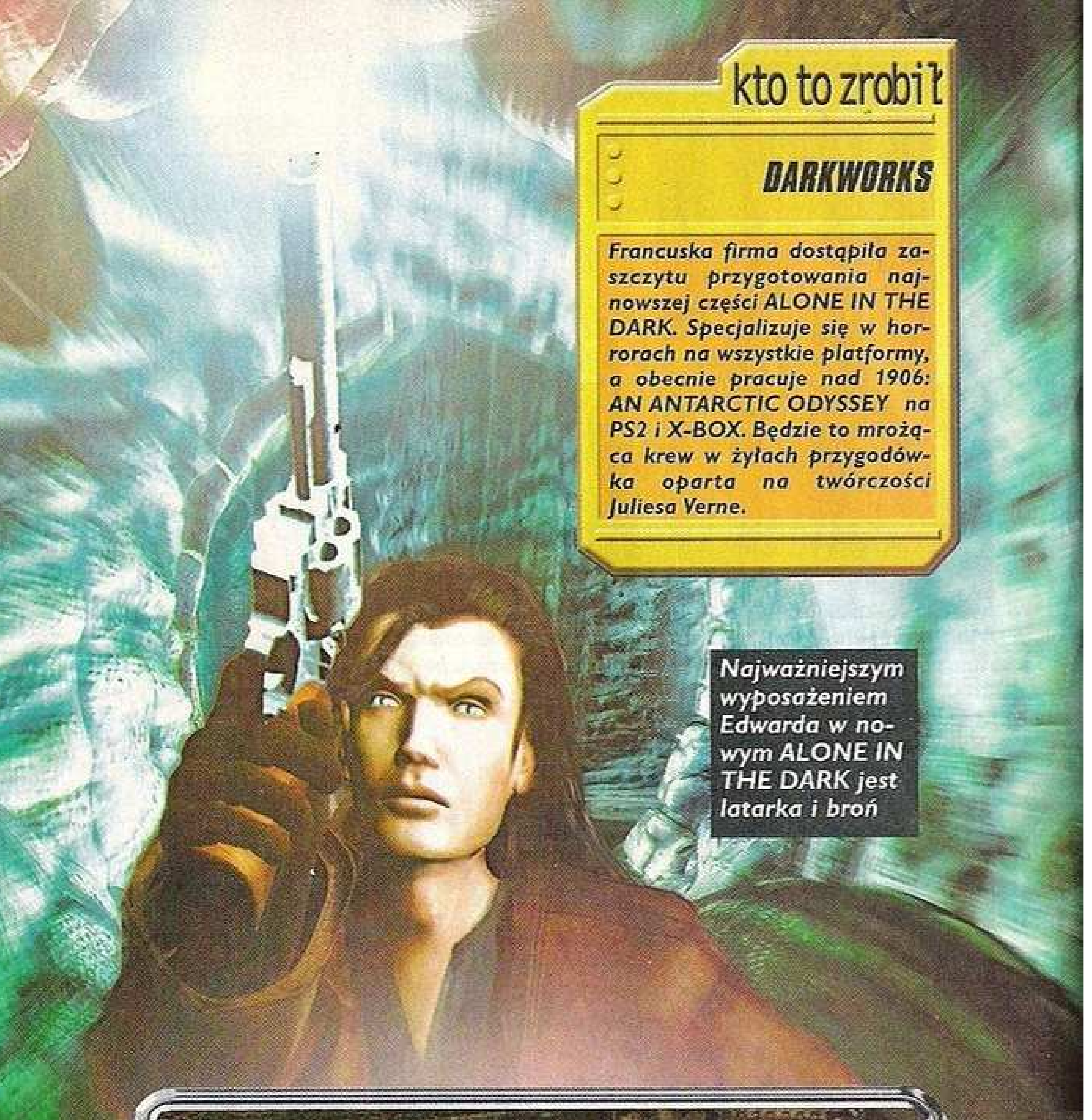
Jedna z najlepszych gier, jakie pojawiły się na konsolę PS2. Dla wielbicieli „chodzonych bijatyk" pozycja obowiązkowa

5

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

ALONE IN THE DARK

THE NEW NIGHTMARE



Dla wszystkich miłośników przygodówek seria ALONE IN THE DARK to prawdziwa klasyka. Jednak już nie raz okazywało się, że odgrzane danie nie smakuje dobrze...

kto to zrobił

DARKWORKS

Francuska firma dostąpiła zaszczytu przygotowania najnowszej części ALONE IN THE DARK. Specjalizuje się w horrorach na wszystkie platformy, a obecnie pracuje nad 1906: AN ANTARCTIC ODYSSEY na PS2 i X-BOX. Będzie to mrożąca krew w żyłach przygodówka oparta na twórczości Juliesa Verne.

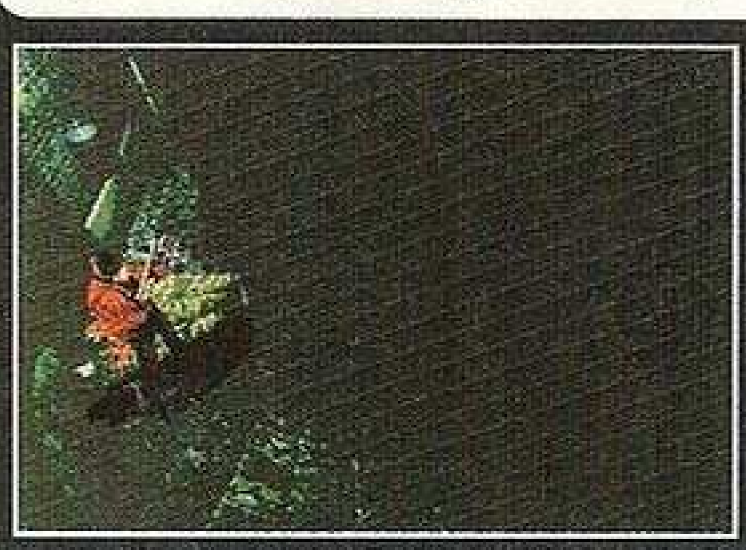
Najważniejszym wyposażeniem Edwarda w nowym ALONE IN THE DARK jest latarka i broń

Tym razem jest jednak zupełnie inaczej. THE NEW NIGHTMARE udowodnił, że staruszek trzyma się dobrze i właśnie pokazał młodzieży, gdzie jest jej miejsce. **Seria ALONE IN THE DARK (jej pierwsza część powstała prawie 10 lat temu i jako pierwsza przygodówka przedstawiła trójwymiarowych bohaterów) stała się bowiem prekursorem popularnego gatunku gier konsolowych, zwanych „survival horror" (czyli przeżyj i daj umrzeć innym).** Jego najsłynniejszym przedstawicielem jest obecnie RESIDENT EVIL, w którym dzielni bohaterowie staczają bitwy z paskudnymi zombie. Gra ta zdobyła ogromną popularność i wydawało się, że pozostanie najważniejszą pozycją dla osób, które lubią się bać. Okazuje się jednak, że dla bohaterów RESIDENT EVIL największe zagrożenie stanowią nie zielone umarlaki, ale poczciwy detektyw, Edward Carneby. To on właśnie był bohaterem wszystkich trzech części serii ALONE IN THE DARK i teraz powraca w kolejnej odsłonie.

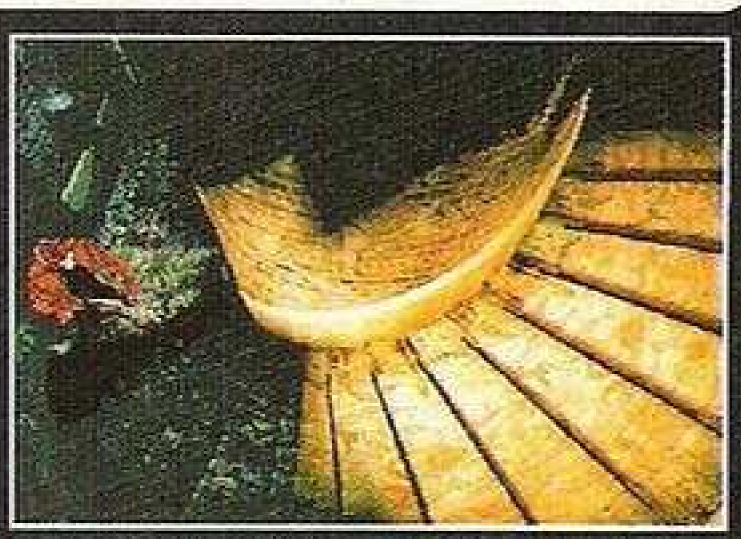
Trzeba przyznać, że dobrze się do tego przygotował. Już nie przypomina fircyka w grzecznych ubrankach. Tym razem ma długie włosy, modny płaszcz i prezentuje się naprawdę bardzo przystojnie. Nic więc dziwnego, że towarzyszy mu kobieta, młoda antropolożka Aline Cerdac. Jednak przygoda, w której się znalazł, jest równie straszna, jak jego poprzednie eskapady. Edward dowiaduje się, że ktoś uśmiercił jego przyjaciela, Charlesa Fiske. Prywatni detektywi (a zwłaszcza ci z gier i filmów) zwykle nie narzekają na nadmiar przyjaciół, więc nic dziwnego, że Carnby trochę się zdenerwował stratą druha. Okazało się jednak, że dzięki temu dostał pracę. Ma odszukać tajemnicze artefakty, których wcześniej poszukiwał na pewnej ponurej wyspie Fiske (a przy okazji wyjaśnić zagadkę jego śmierci). Do towarzystwa otrzymał Aline, wyjątkowo zainteresowaną badaniami nad pewnym dawnym plemieniem indiańskim (i nie tylko tym, ale to tajemnica...). Po drodze okazuje się, że historia śmierci Charlesa ma jeszcze jedno dno, a może nawet kilka... **Pierwszy wstrząs przeżyjesz już na samym początku zabawy, kiedy to bohaterowie zostają rozdzieleni. W końcu tytuł gry (czyli Sam w Ciemnościach) wyklucza duety w stylu Muldera i Scully.** Dobrze chociaż, że bohaterowie mogą porozumiewać się za pomocą krótkofalówek i pomagać sobie w rozwiązywaniu problemów. Potem akcja rozwija się zgodnie z klasycznymi zasadami horroru. Pojawia się ponure domostwo, po-



Eksplozja wysyła nieproszonych gości z powrotem do domu. Dobrze, że twojemu bohaterowi udało się wyjść z zamieszania bez szwanku



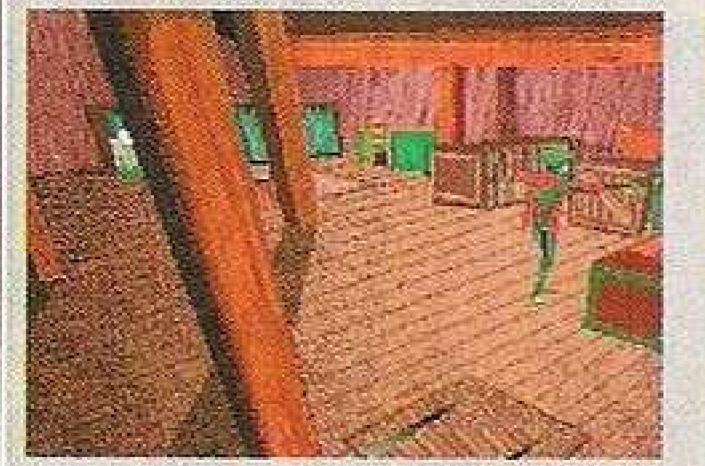
Gdzie ten przeklęty kontakt?! Może przy schodach? Ciemno, że oko wykol....



.....a to fart!! Masz przy sobie latarkę! To jest dopiero maszynka!

INFO

Dziadek trzyma się dobrze, czyli seria ALONE IN THE DARK



W pierwszej części gry musiałeś przeczesać ponure domostwo



Ostatnia część zaprowadziła cię na Bardzo Martwy Zachód

Na serię ALONE IN THE DARK składają się trzy niesamowite przygodówki. W każdej z nich głównym bohaterem był detektyw Edward Carnby, chociaż w czasie zabawy mogłeś wcielić się także w inne postacie. Pierwsza część przygód w ciemnościach ukazała się już w 1992 roku: w grze należało oczyścić pewien niemały domek z niemalże nieskończonej ilości paskudnych stworzeń. W następnej części Edward musiał uwolnić córkę przyjaciela, małą Grace Saunders, z... ponurego domostwa w Kalifornii. Klimat zabawy zmienił się nieco w trzeciej części, której akcja rozgrywała się w miasteczku na Dzikim Zachodzie, a w rolę potworów wdzięcznie wcielili się martwi kowboje.

Przygoda z lampą, czyli Edward w akcji



Potwór i jego macki wiodą żywot na wygodnym łóżku



Chyba im zimno? Nie możesz tego tak zostawić! Strzel w lampę



Ups, chyba coś się spaliło... Mówiła mama, nie igraj z ogniem



Na szczęście w pokoju znajdziesz sporo przydatnych rzeczy



Mocna drużyna! Edward Carnby oraz Aline Cedrac

twory wyłażą z wszystkich kątów, a od czasu do czasu można spotkać tzw. bossów, którzy tylko czekają na to, żeby posłać bohaterów na początek zabawy.

Taka fabuła może przypominać RESIDENT EVIL. Różni się ona jednak jednym, bardzo ważnym elementem, który w pozytywny sposób wpływa na całą rozgrywkę. **W ALONE IN THE DARK nie brakuje ambitnych i niezwykle wymagających łamigłówek. Znajdą się one zwłaszcza w scenariuszu, w którym wcielisz się w Aline.** W końcu słaba płeć nie przepada za bronią. Nic więc dziwnego, że dziewczyna musi nieźle wysilać swoje szare komórki. A ty razem z nią. Jeżeli jednak nie lubisz łamigłówek, zawsze możesz spróbować scenariusza dla Edwarda Carnbiego, który od umysłowych wygibasów woli twarde argumenty. Pamiętaj jednak, że obie historie mają bardzo wiele wspólnych elementów. W końcu bohaterowie znaleźli się w tym samym koszmarze...

A strasznie robi się na każdym kroku. Nie od dziś wiadomo, że najbardziej przerażająco jest w ciemnościach. Nigdy przecież nie wiadomo, co się w nich ukrywa. Taką zasadę można zastosować, ale nie w grach. **Bo jak rozwiązywać zagadki i szukać małych przedmiotów, jeżeli dookoła panują egipskie ciemności? W nowym, ponurym i bardzo ciemnym ALONE IN THE DARK ten problem rozwiązano znakomicie.** Najwierniejszym przyjacielem bohaterów stała się bowiem... zwykła latarka, która ma wiele przydatnych zastosowań. Jeżeli jej światło padnie na jakiś istotny przedmiot, to zaczyna on błyszczeć. Latarka może też służyć jako rodzaj broni, bo niektóre potwory nie przepadają za jej światłem. To także dzięki niej grafika w grze robi niezłe wrażenie, bo oświetlane słabym światłem przedmioty wyglądają niesamowicie.

Dzięki tym wszystkim zabiegom gra na pewno spodoba się miłośnikom mocnych doznań i rozwiązywania zagadek. Lepiej jednak nie zasiadać do niej w nocy. W końcu nie wiadomo, co czai się pod TWOIM łóżkiem...

TiPSY

Pierwsza pomoc dla samotnych

Edward Carnby

- Drzwi do pomieszczenia, w którym znajduje się Aline, są za szafą na pierwszym piętrze
- Kod otwierający obraz znajduje się na statule. Wystarczy podsunąć ją do lustra. Kod to HM
- W bibliotece konieczne jest podanie kodu, który możesz wyliczyć z dwóch cyfr znajdujących się na odwrocie połówek zdjęć - wystarczy je dodać do siebie

Aline Cedrac

- W muzeum zgaś światło. Dzięki temu będziesz mógł zauważyć broń schowaną w statule (otwórz ją kluczem od pani Morton)
- Za żadne skarby nie gódź się na oddanie De Certo lustra, które tak bardzo pragnie dostać



Już na pierwszy rzut oka widać, że grafika w tym ALONE IN THE DARK stara się dogonić najmodniejsze, trójwymiarowe trendy

Dywan ożywa, czyli Aline i jej latarka



Już w pierwszym pomieszczeniu Aline udaje się ożywić dywan...



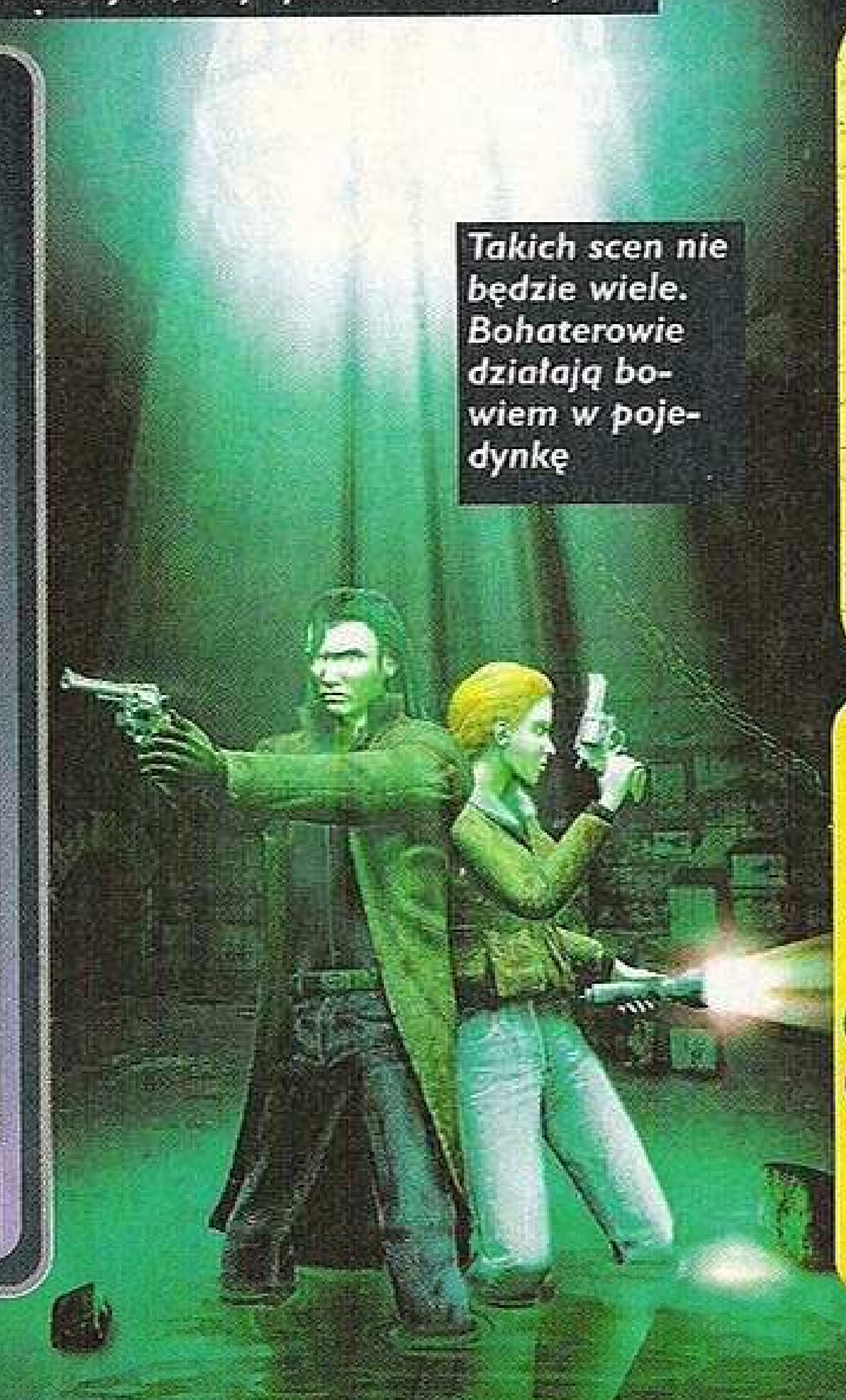
....i zmienić w oślizgłą paskudę. Teraz trzeba pozbyć się kłopotu



Na szczęście stworzenie można zaświecić na śmierć latarką



Po tej błyskotliwej akcji możesz zająć się zwiedzaniem domu



Takich scen nie będzie wiele. Bohaterowie działają bowiem w pojedynkę

Adres: http://www.aloneinthedark.com



Na tej utrzymanej w czarnej stylistyce stronie znajdziesz sporo obrazków oraz informacje o bohaterach, broni i wrogach

PC	PSX	GBC	DC	A

Alone In The Dark: The New Nightmare
Action Adventure Dla Zaawansowanych

ok.200 zł	Darkworks/Infogrames	1 gracz

- Wykorzystuje: Dual Shock, karta pamięci

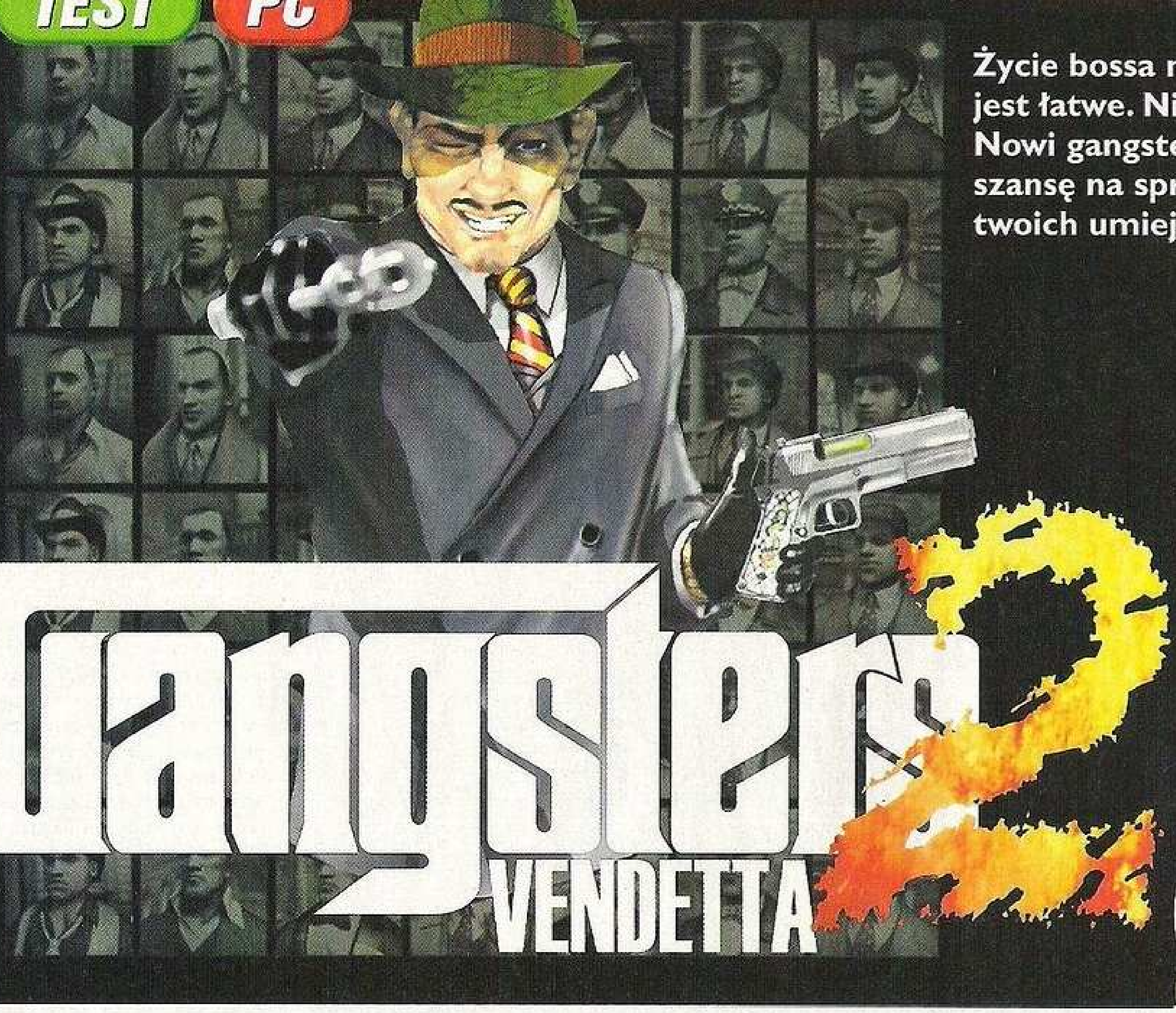
Grafika 5+ | Dźwięk 4 | Frajda 5

(+) Ciekawa fabuła, świetna gra świateł i cieni, ambitne i wymagające zagadki

(−) Niezbyt dobrze dobrane głosy postaci, gra nie oferuje żadnych ukrytych zadań

ALONE IN THE DARK powraca! Bardzo dobrze, bo najwyższy już czas, żeby zagłębić się w naprawdę strasznych ciemnościach — **5**

Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



Gangsters 2 VENDETTA

Życie bossa mafii nie jest łatwe. Nie wierzysz? Nowi gangsterzy dają ci szansę na sprawdzenie twoich umiejętności!



Rok 1920. Nastały czasy prohibicji – okres rozkwitu lokalnych gangów, kasyn i oczywiście handlu nielegalnym alkoholem. **Wcielasz się w postać Joey Bane, żołnierza powracającego z piekła, jakim była II wojna światowa. Po dotarciu w rodzinne okolice, do miasteczka New Temperance, dowiadujesz się, że twój ojciec został zamordowany przez szefa lokalnej mafii.** Wiedziony chęcią zemsty, zakładasz własny, na wpół legalny, interes – rozpoczyna się krwawa Vendetta!

GANGSTERS 2 to swoista mieszanka gry strategicznej i RTS. Z jednej strony musisz rozmieszczać swoich ludzi, zakładać obozowiska, przekupywać gliniarzy itp., a z drugiej biegasz ochoczo po ulicach z czterema ochroniarzami i pozbywasz się gangsterów wrogich gangów, ewentualnie małych patroli policji. Jedyne, co zostawiasz za sobą, to obrysowane kredą ciała poległych.

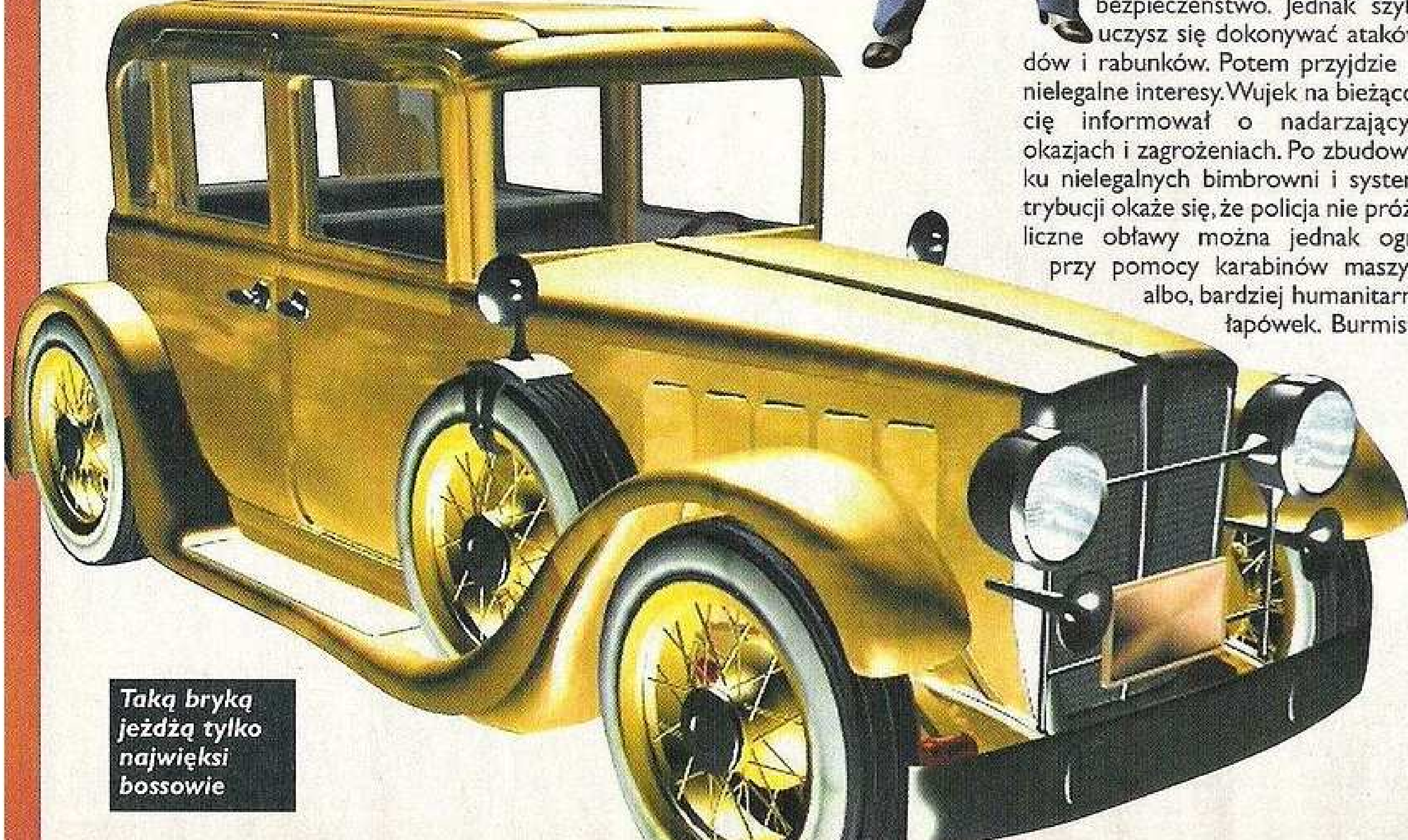
Akcja gry prezentuje się w rzucie izometrycznym, powszechnie znanym już graczom chociażby z DIABLO czy serii ULTIMA. Niestety, w żaden sposób nie można obracać pola rozgrywki – jesteś skazany na wybór dokonany przez autorów gry. Na szczęście, kiedy ty i twoi ludzie schowacie się za budynkiem, staje się on przezroczysty.



GANGSTERS 2 w trybie kampanii zostali podzieleni na małe epizody, które krok po kroku wprowadzają cię w tajniki walki gangów i administracji mafią. Przy każdym wydarzeniu możesz zapytać o radę swojego wujka, który z chęcią pomoże ci pokonać wszelkie trudności. Ukończenie każdego z epizodów przybliży cię do światła reflektorów sławy i ostatecznej zemsty.

Początkowo będziesz miał za zadanie tylko poszerzać terytorium swojego gangu i oczywiście dbać o jego bezpieczeństwo. Jednak szybko nauczysz się dokonywać ataków, napadów i rabunków. Potem przyjdzie pora na nielegalne interesy. Wujek na bieżąco będzie cię informował o nadarzających się okazjach i zagrożeniach. Po zbudowaniu kilku nielegalnych bimbrowni i systemu dystrybucji okaże się, że policja nie próżnuje. Jej liczne obławy można jednak ograniczyć przy pomocy karabinów maszynowych albo, bardziej humanitarnie, paru łapówek. Burmistrza też

Bohater lubi ubierać się gustownie. Zgodnie z modą lat 20.



Taką bryką jeżdżą tylko najwięksi bossowie



Jak się czujesz, patrząc na ulice, które musisz wydrzeć konkurencyjnemu gangowi?

Czym jeździ władza?



Drexler Ativan – to samochód dla ekskluzywnych znawców motoryzacji



Roadster Mk1 – wygodny i szybki. W sam raz do napadu na bank



Salooncar – dla miłośników wygodnej jazdy i miękkich foteli

kto to zrobił

HOTHOUSE CREATIONS

Angielska firma Hothouse Creations pracuje pod opiekuńczymi skrzydłami Eidos. Najczęściej kojarzona jest z pierwszą odsłoną mafijnych porachunków. Zrobiła też WHO WANT TO BE A MILLIONAIRE, która odniosła bardzo duży sukces. Cóż, w końcu każdy chce być milionerem!



warto mieć w kieszeni... Możliwości jest wiele.

Szybko zorientujesz się, że zarządzanie rozbudowaną mafią w pojedynkę jest praktycznie niemożliwe. Z pomocą przyjdą lojalni oficerowie, którzy szybko staną się fundamentem twojej organizacji. Wierni niczym psy, będą dla ciebie śledzić podejrzanych, pilnować strategicznych budynków, wysadzać w powietrze konkurencyjne lokale czy prowadzić walkę na ulicach miasta. Zależnie od umiejętności oficerowie lepiej bądź gorzej będą wykonywać zlecone im zadania. W miarę dokonywanych postępów będziesz mógł rozwijać ich praktyczne umiejętności. Celniejsze strzelanie czy maskowanie na terytorium wroga to tylko przykłady takich czynności.



Twoje miasto z lotu ptaka

Zasadniczym usprawnieniem w GANGSTERS 2 jest odejście od masy szczegółowych wykresów, tajemniczych opcji i przełączników do o wiele prostszej i zarazem bardziej przystępnej formy. Oczywiście, na twojej głowie nadal pozostaje kilka kwestii administracyjnych, aczkolwiek w głównej mierze możesz skupić się na walce. **Nowa odsłona okazuje się bardziej dynamiczna, dzięki czemu wzbudza większe emocje.** Twoi gangsterzy są bardziej wytrzymali niż w pierwszej części gry, dzięki czemu możesz wykonywać jeszcze bardziej ryzykowne zadania. Czasami walka przypomina pojedynek terminatorów, gdzie twoi ludzie, po przyjęciu na korpus pół kilograma ołowiu, pieszo udają się do bazy, a po niecałej godzince są gotowi do dalszych działań.

Poprawiono również menu gry i system wydawania rozkazów. Teraz w zależności od tego, gdzie najedziesz myszką, przybiera ona ikonę odpowiadającą akcji, którą możesz wykonać. Chociaż wydaje się to oczywiste, brak tego udogodnienia czynił grę bardzo męczącą. Na przykład: kiedy twoi gangsterzy, zamiast robić napad na bank, wchodzili do budynku obok, ponieważ niechcący kliknąłeś nie tam, gdzie trzeba.

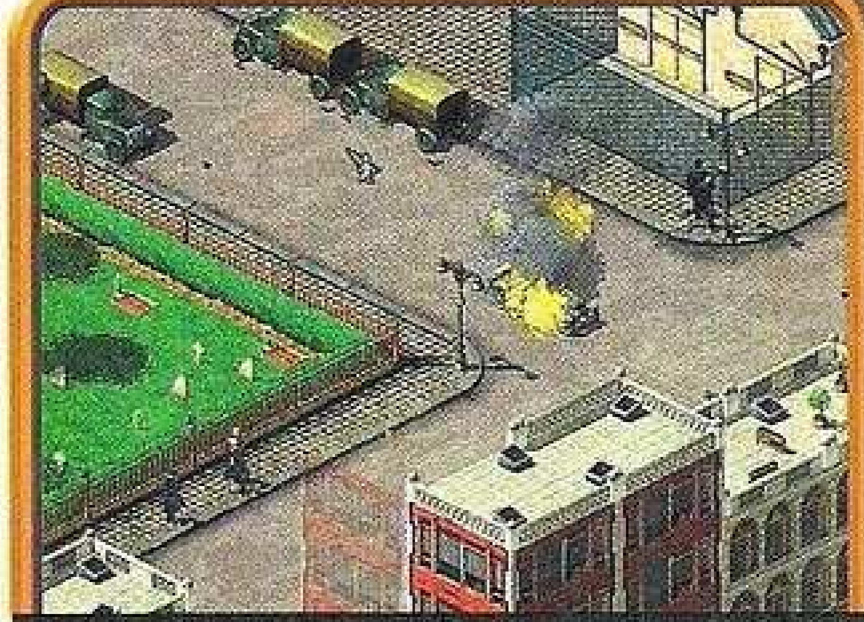


Na koniec pozostaje sprawa oprawy graficznej i dźwiękowej. Ta pierwsza nie prezentuje się zbyt wyśmienicie. Animacja postaci jest dość prymitywna. Z drugiej strony nie jest na tyle źle, żeby na smaku traciła frajda płynąca z zabawy. Do gustu może przypaść mroczny nastrój owładniętego wojną gangów miasta. Filmowe przerywniki celowo zostały wykonane tylko w czerni i bieli, żeby potęgować klimat bezprawia. Z dźwiękami jest już lepiej, chociaż także bez rewelacji. Wszystkie nagrane dialogi są wymawiane czysto i z charakterystycznym gangsterskim akcentem.

GANGSTERS 2, pomimo swoich usterek i niedociągnięć, okazuje się niezmiernie wciągającą pozycją. To doskonała gra do rozładowania stresu. Ta seria ma w sobie ogromny potencjał, który być może w trzeciej odsłonie „Gangsterów" zostanie należycie wykorzystany.



W nocy w mieście rządzi Zło. Jak nie masz odpowiednich przyjaciół, zostań w domu



Szybka akcja i samochód-pułapka eksploduje na skrzyżowaniu. Ktoś miał wrogów...



Uliczna strzelanina. Lepiej nie podchodzić pod grad kul



Strona utrzymana jest w czarno-białej kolorystyce. Znajdziesz tu wiele informacji oraz mnóstwo grafiki. Warto zajrzeć

PC | PSX | N64 | DC | A

Gangsters 2: Vendetta
Symulator Szefa Mafii

129 zł | EIDOS / IM GROUP | 1 gracz

Min: Pentium II 200, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 350, 64 MB RAM

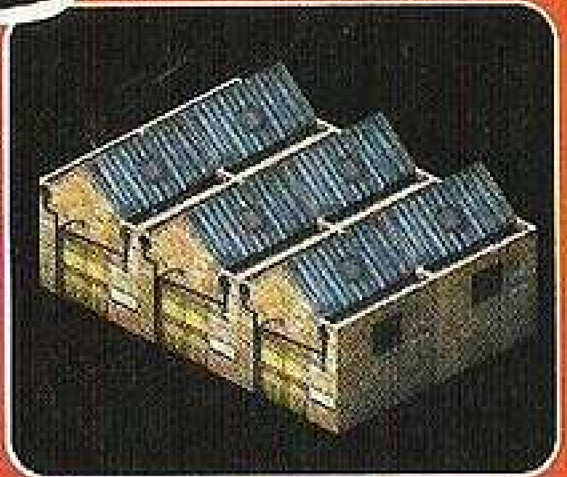
Grafika 3+ | Dźwięk 4- | Frajda 4

\+ Masz możliwość zostać bossem wielkiej korporacji, ciekawy wątek fabularny

\- Słaba oprawa graficzna, gra trochę chaotyczna z powodu braku możliwości zatrzymania czasu

Wymagający zarówno myślenia, jak i zręczności symulator szefa mafii. Uwaga! Gra dozwolona od lat 18!!! **4**

Co warto wziąć w posiadanie?



Magazyny: tu możesz przechowywać broń i produkowany, nielegalny towar



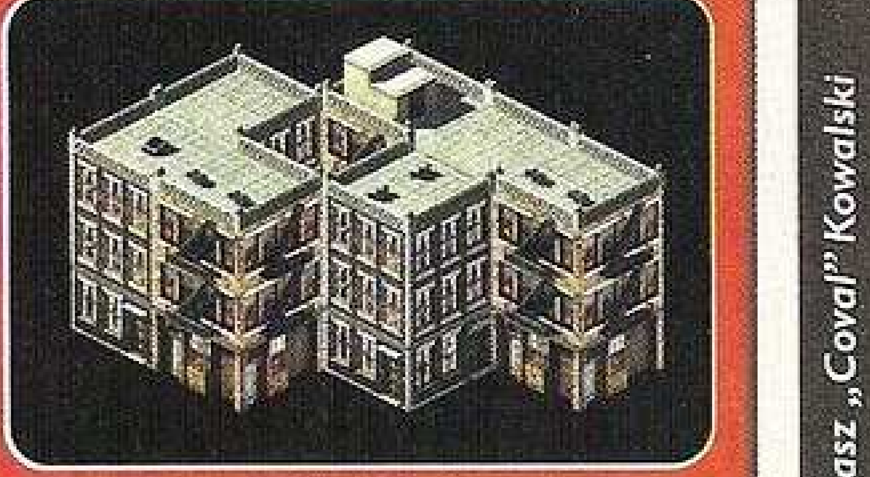
Kościół: czasem trzeba towarzysza broni wyprawić w ostateczną podróż



Hotel: tutaj będziesz mógł przyjmować innych bossów i załatwiać ciemne interesy



Kamienica: jeżeli należy do twoich wrogów, wyleci w powietrze



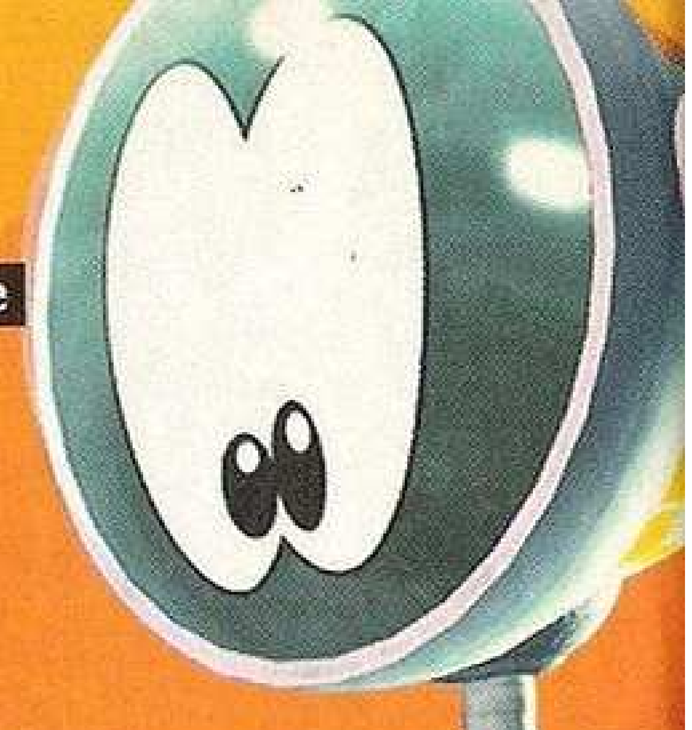
Dom czynszowy w ubogiej dzielnicy miasta: tu wychowywało się wielu przyszłych gangsterów

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

Alien Paranoia

WERSJA POLSKA

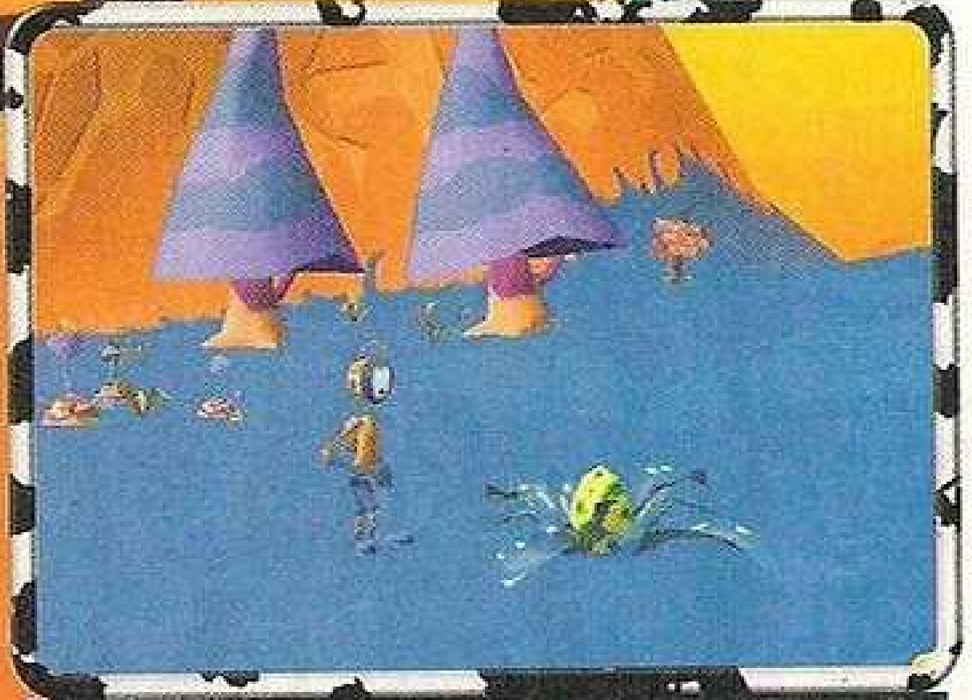
Jeżeli M wygląda tak jak inni żyjący we wszechświecie kosmici, to wszystkie teorie o szarych ludkach możesz włożyć pomiędzy bajki





Jak wychowasz sobie takie zwierzątko, to nikt ci nie podskoczy

Czy rodzice powtarzali ci, że gry komputerowe są szkodliwe, ogłupiające i znacznie mniej fascynujące niż np. matematyka? Jeśli tak, to niestety mieli rację! Przekonał się o tym niewielki kosmita o imieniu M, który, miast pilotować swój międzygwiezdny statek, likwidował fruwających po ekranie monitora Ziemian. Gra wciągnęła go tak bardzo, że nie zauważył czerwonej diody sygnalizującej, że rozładowały się baterie pokładowe. W efekcie jego pojazd rozbił się na nieznanej planecie. **M wypadek przeżył, lecz musi teraz odszukać wszystkie zagubione podczas „lądowania" części. Twoja w tym głowa, by mamusia kosmity zobaczyła jeszcze swojego synka!**



Mały i bezbronny kosmita walczy z różnymi paskudami, np. wstrętnymi pająkami

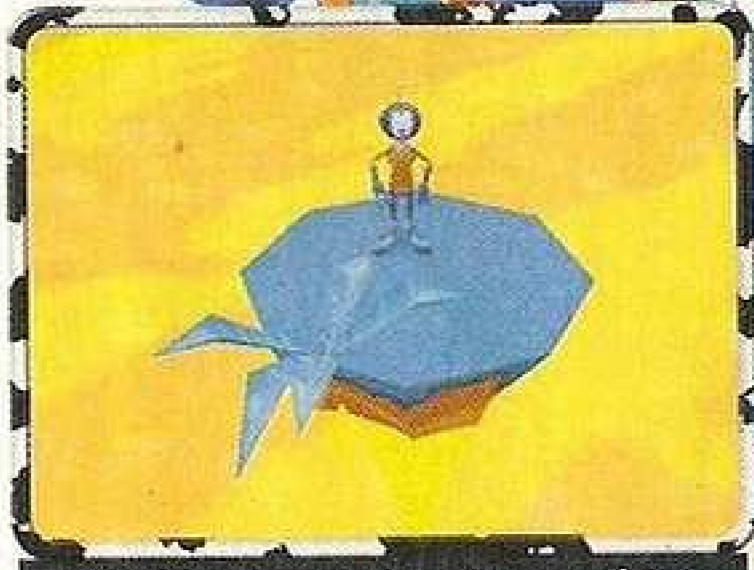


Na każdym etapie gry pomarańczowy stworek z okrągłym monitorem zamiast głowy szuka określonej liczby nakrętek, rurek i przełączników, które posłużą mu do naprawienia statku. Zebranie potrzebnych elementów utrudniają mu mieszkańcy planety (najchętniej odcięliby kosmicie łeb i obejrzeli w nim jakiś film). Taki zielony Gork, stanowiący mieszankę krokodyla i dzika, nie jest groźny, ale potrafi sprawiać kłopoty. Denerwujące są też ziemnowodne piranie, atakujące wszystko, co zbliży się do ich jeziorka. Po pająkach, komarach, smokach, nietoperzach-wampirach, miłosnych kaktusach (kochają się przytulać) też nie spodziewaj się niczego dobrego.



Na szczęście M został wyposażony w broń masowej zagłady. Nie tylko daje klapsa napotkanemu przeciwnikowi, ale też radzi sobie z pistoletem laserowym i bumerangiem, a smaczna gruszka pomaga mu wabić lokalne straszydła w dowolne miejsce i zdobywać cenne nakrętki. Co ciekawe, M może wykorzystać w celach wojskowych podebrane Gorkowi jaja – pisklę jest przywiązane do swej nowej M-mamusi i atakuje wszystkich jej (jego) wrogów.

Zdaniem producentów, by rozkoszować się przygodami M, wystarczy zaopatrzyć się w procesor taktowany zegarem 166 MHz i w 32 MB pamięci RAM. Sęk w tym, że program niechętnie współpracuje ze słabszymi kartami graficznymi. Tuż po instalacji wybrzydza: wychodzi do Windows, zawiesza się bądź wyświetla egipską ciemność. Dopiero dłuższa dłubanina w ustawieniach pozwala mu rozwinąć skrzydła. **A wtedy na ekranie pojawi się świat rodem z telewizyjnej kreskówki. Niebieska trawa pokrywająca równiny, karykaturalne drzewka w równie psychodelicznych kolorkach i niebezpieczne zwierzątka chcące dobrać się M do monitora, tworzą alternatywną rzeczywistość.** Niestety, niezbyt ładnie wyglądającą – graficy nie stanęli bowiem na wysokości zadania.



Mały M czuje się trochę zagubiony w nieznanym świecie Ziemian

ALIEN PARANOIA zawiera sporo dobrego humoru. Wprowadzenie mogłoby być częścią jakiegoś serialu animowanego! W efekcie ta pozbawiona lejącej się krwi gierka spodoba się dzieciom, które kochają niekoniecznie śliczne, lecz za to śmieszne, platformówki. I dobrze, bo w zalewie programów bazujących na najniższych instynktach (mordowanie, bicie, trepanowanie czaszek) mało kto pamięta o najmłodszych użytkownikach komputerów.



Obrazki, dema i podstawowe informacje o grze. Niewiele tego, ale za to wszystko po polsku!

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski



Mamo, mamo! Gdzie ja jestem i czemu tu jest tak dziwnie kolorowo!?

kto to zrobił

DINAMIC MULTIMEDIA

Hiszpańska firma założona w 1995 roku, jest jednym z wiodących twórców i dystrybutorów gier na Półwyspie Iberyjskim. Słynie z gier sportowych, np. ATHLETICS 2000.

PC	PSX	N64	DC	PL

Alien Paranoia
Przygody Małego Kosmity

39 zł	Dinamic / Topware	1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM, 250 MB HD
Zal: Pentium 300, 64 MB RAM, akcelerator

Grafika 3+ · Dźwięk 3 · Frajda 4

\+ Sympatyczna, beztroska gra dla dzieci z wesołym bohaterem w roli głównej

– Uproszczona grafika, przeciętne opracowanie dźwiękowe, raczej dla młodszych

Mały kosmita rozbija się na obcej planecie. Musisz pomóc mu wrócić do domu. Zabawa jest wzruszająca. Dzieciom się spodoba... **3+**

WERSJA POLSKA

Wszystkie ważniejsze napisy, jakie pojawiają się w grze, są w języku polskim. Czy to nie piękne? **4-**

szybka pomoc

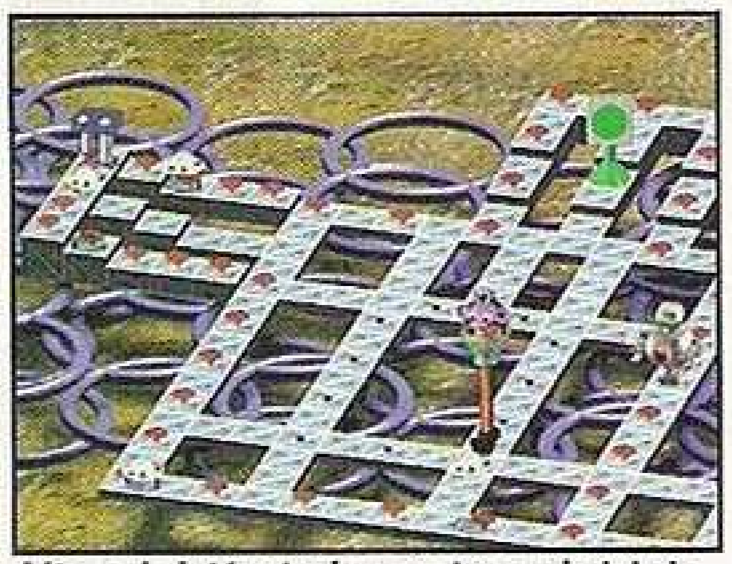
Gubble

W głównym ekranie wpisz **gubbledcheat**. Jeśli zrobiłeś to prawidłowo, usłyszysz głośny śmiech. Teraz wystartuj grę. W czasie zabawy możesz użyć następujących kodów:

Kody
F3 Usuwa wszystkie bloki (na mapie)
F8 Nietykalność*
F9 Kończysz dany poziom gry*
F9 Pomijasz miasto (na mapie)
+ Poruszasz się szybciej*
- Poruszasz się wolniej*
*Kiedy jesteś na Zymbocie



Wystarczy nacisnąć jeden przycisk, a ten poziom będzie już za tobą



Nie od dziś wiadomo, że szybsi żyją dłużej. A wolniejsi przegrywają



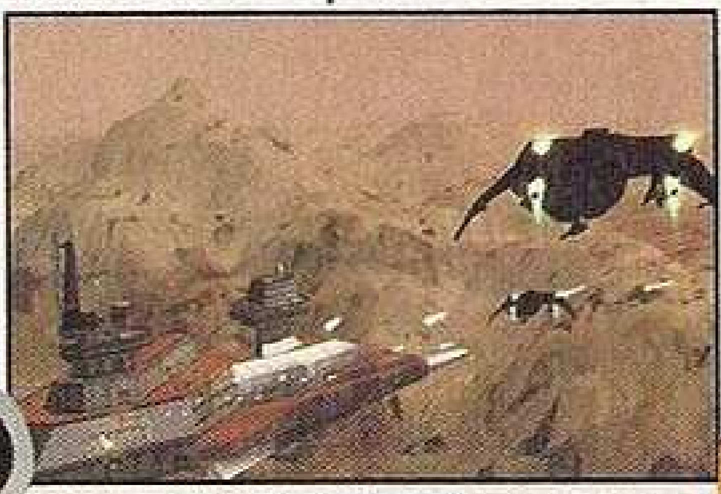
Echelon

Aby wpisać kody, wywołaj konsolę, naciskając w czasie gry klawisz ‘ .

Kody
srv_success 1 Wygrywasz misję po wciśnięciu ESC
srv_hero 1 Tryb nieśmiertelności



Najwet największy bohater musi czasem sobie dopomóc...



... i stać się nieśmiertelnym. Tak jest o wiele przyjemniej

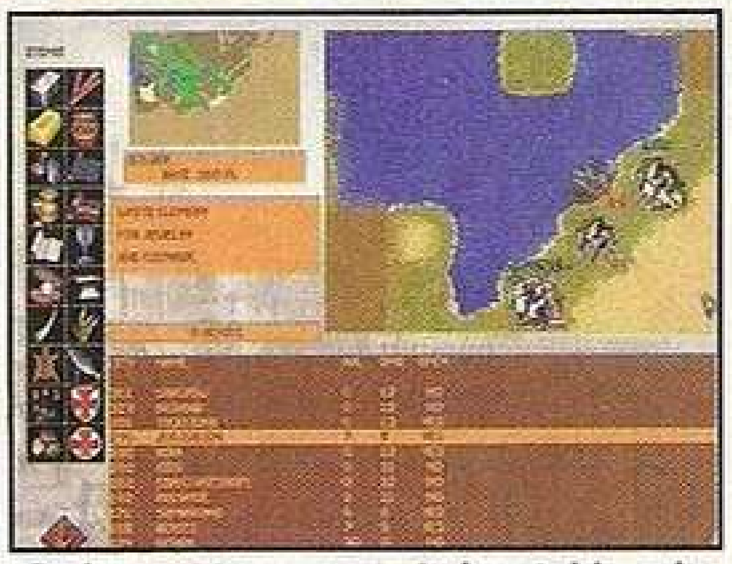
Merchant Prince 2

Na obrazku przedstawiającym Wenecję wpisz nastepujące kody:

Kody
HDIVIEW Odkrywa mapę
HDIKASH Dostajesz 50000 Florenów
HDISPY Widzisz działania przeciwnika
HDIKARNAGE Uaktywnia Mercenary groups



Wszystkie miasta są piękne, ale Wenecja to jest dopiero to!



Ciekawość to stopień do piekła, ale warto poznać zamiary wroga



Daj panie Florena! A jak nie, to sobie wstukam kod i nie będę potrzebował twojej łaski!

CLICK! 13/2001

GAME BOY COLOR

ARMY MEN - AIR COMBAT

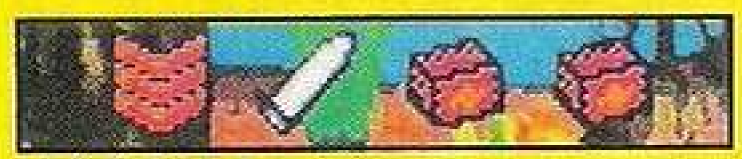
W czasie zabawy możesz szybko przeskoczyć między poziomami. Wystarczy wstukać odpowiednią kombinację w opcji PASSWORD



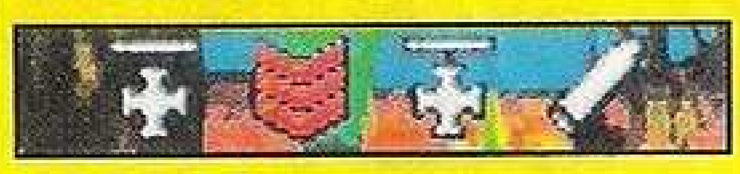
POZIOM 2



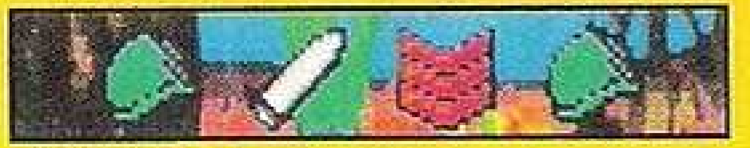
POZIOM 3



POZIOM 4



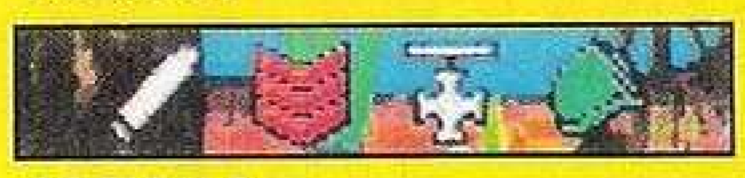
POZIOM 5



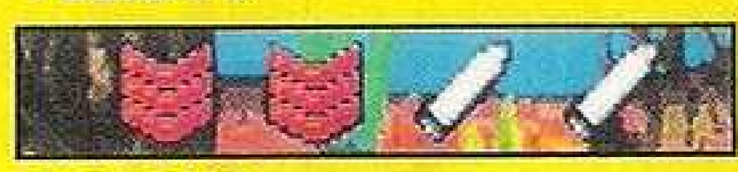
POZIOM 6



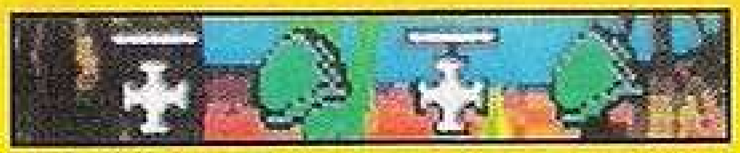
POZIOM 7



POZIOM 8



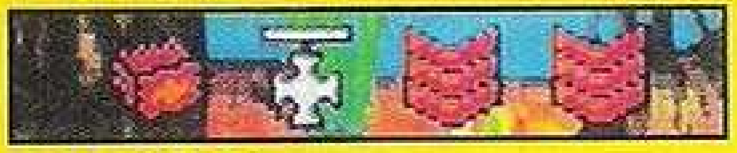
POZIOM 9



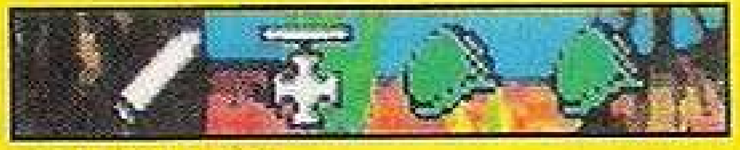
POZIOM 10



POZIOM 11



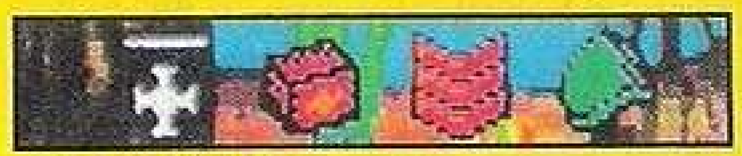
POZIOM 12



POZIOM 13



POZIOM 14



POZIOM 15



POZIOM 16



Game Boy Advance w kawałkach

Przenośna konsola Nintendo, mimo zachowania części starej nazwy, jest zupełnie nową konstrukcją. Czy zdobędzie popularność równą poprzednim modelom? Wszystko wskazuje na to, że tak

Nowa obudowa

● Advance został wyposażony w zupełnie nową obudowę o zmienionym kształcie. Powiększony ekran wymusił zmianę układu całej konsoli. Obecnie ekran znajduje się na środku, a po jego bokach umieszczone zostały przyciski.

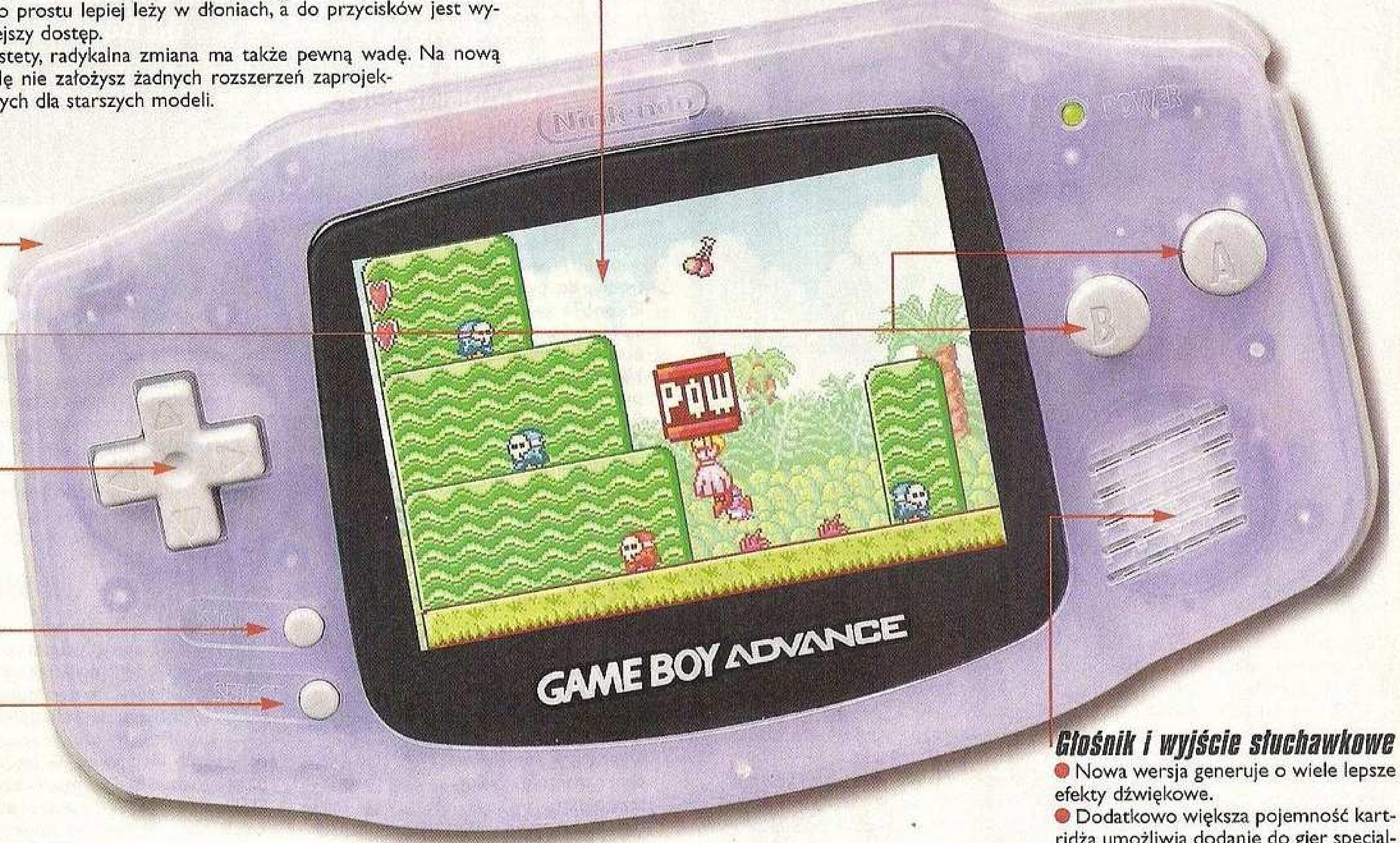
● Nowy kształt zapewnia znacznie wygodniejszą obsługę, Game Boy po prostu lepiej leży w dłoniach, a do przycisków jest wygodniejszy dostęp.

● Niestety, radykalna zmiana ma także pewną wadę. Na nową konsolę nie założysz żadnych rozszerzeń zaprojektowanych dla starszych modeli.

Wyświetlacz

● Jedną z najbardziej rzucających się w oczy modyfikacji w nowej konsoli okazuje się wyświetlacz. Jest on aż o 50 % większy od swojego starszego odpowiednika. Nowa konstrukcja jest w stanie wyświetlić obraz o znacznie większej rozdzielczości – 240x160 pikseli.

● Znacznie bogatsza będzie także paleta barw. Obecnie konsola może wyświetlić jednocześnie 511 kolorów spośród dostępnych 32 tys. barw. Poprawiony ekran jest także o wiele bardziej czytelny w porównaniu z Game Boy Color.



Głośnik i wyjście słuchawkowe

● Nowa wersja generuje o wiele lepsze efekty dźwiękowe.

● Dodatkowo większa pojemność kartridża umożliwia dodanie do gier specjalnych efektów, takich jak na przykład mówione dialogi.

● Niestety, standardowym źródłem dźwięku jest nadal monofoniczny głośnik o niezbyt wysokiej jakości. Aby móc w pełni cieszyć się nowymi efektami dźwiękowymi i muzyką, konieczne jest podłączenie dodatkowych słuchawek.

Przyciski

● Advance posiada zestaw przycisków doskonale znanych z poprzednich wersji konsoli. Zmiana sposobu trzymania urządzenia spowodowała także odmienne rozmieszczenie niektórych elementów. Krzyżyk sterujący, wraz z przyciskami Start i Select, znajduje się po lewej stronie wyświetlacza. Przyciski A i B umieszczono z prawej strony.

● Dodatkowo, po obu stronach gniazda na kartridż, umieszczono dwa przyciski L i R. Zmiana kształtu Game Boy Advance spowodowała, że jego obsługa stała się o wiele bardziej podobna do zabawy padem od stacjonarnej konsoli.

Baterie

● Konsola potrzebuje dwóch standardowych paluszków. Jest natomiast o wiele mniej prądożerna, zestaw baterii ma jej wystarczyć na ok. 15 godzin grania (to aż o 5 godzin więcej w porównaniu z poprzednią wersją). Gracze będą mogli też dokupić akumulatorki i zasilacz sieciowy.

Port komunikacyjny

● W nowej konsoli nie mogło zabraknąć złącza umożliwiającego połączenie kilku konsol. Specjalna wersja kabelka umożliwi grę w cztery osoby naraz.

● Dodatkowo złącze będzie można wykorzystać do połączenia konsolki z telefonem komórkowym i Internetem.

● W przyszłości ma być także możliwe połączenie GBA z nową konsolą stacjonarną Nintendo GameCube i wykorzystania jej jako pada.

Złącze kartridża

● Nowe gry z lepszą grafiką i poprawioną muzyką zajmują znacznie więcej miejsca, dlatego zwiększono także pojemność samego kartridża. W zależności od gry będą one miały różną wielkość, maksymalnie aż do 32 MB.

● Oczywiście do nowego gniazda pasują wszystkie stare gry, zarówno te przeznaczone dla Game Boy, jak i dla wersji Color.



Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Nintendo

Game Boy Advance

NOWE DZIECKO W KONSOLOWEJ RODZINIE



Na 22 czerwca 2001 roku zapowiedziano europejską premierę Game Boy Advance. W tym dniu konsola pojawi się też w polskich sklepach. To będzie wielkie święto wszystkich graczy!

Przenośna konsola Game Boy to ogromny sukces firmy Nintendo. Od premiery pierwszej wersji w 1989 roku na całym świecie sprzedano ponad 100 milionów egzemplarzy – to najlepszy wynik spośród wszystkich typów konsol. Game Boy swoją popularność zawdzięczał stosunkowo niskiej cenie oraz ogromnej liczbie doskonałych gier. Producenci małej konsoli, wychodząc z założenia, że nawet najlepszy produkt po pewnym czasie staje się przestarzały, stopniowo modernizowali Game Boya. Ostatnia wersja rozwojowa, Game Boy Color (GBC) posiadała kolorowy wyświetlacz. Nadal jednak prawie nie zmienione pozostało wnętrze konsoli. Teraz nadszedł czas na radykalne zmiany. Światło dzienne ujrzało nowe wcielenie konsoli wszech czasów: Game Boy Advance (GBA).

Nowe...

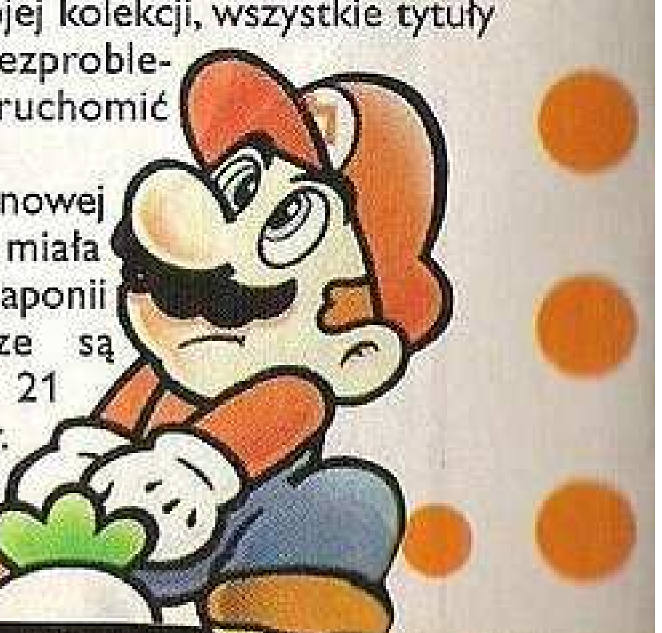
Fakt, że masz do czynienia z nową konsolą, widać na pierwszy rzut oka. Nintendo zdecydowało się na całkowitą zmianę obudowy. Mimo że nowa maszynka ma zbliżone rozmiary do starszych modeli, to zupełnie ich nie przypomina. Znacznie powiększony wyświetlacz (aż o 50%) umieszczono w centrum obudowy, przyciski znajdują się po jego prawej i lewej stronie. Dodano dwa nowe klawisze, umieszczając je z przodu konsolki, obok złącza na kartridż. Dzięki temu GBA upodobnił się trochę do padów znanych z większych konsol. Te zmiany wyszły GBA na dobre, bowiem konsola lepiej leży w dłoniach, a dodatkowe przyciski znajdują się dokładnie tam, gdzie powinny. Nowy ekran pracuje w wyższej rozdzielczości, potrafi jednocześnie wyświetlić prawie 10 razy tyle kolorów, co ekranik GBC. Zmiany nie mogły ominąć także wnętrza konsoli. Jej sercem stał się teraz 32-bitowy procesor RISC, dzięki czemu maszynka ma działać ponad 17 razy szybciej niż jej poprzedniczka. Oczywiście poprawiono także jakość generowanego dźwięku oraz znacznie zwiększono ilość pamięci operacyjnej urządzenia. Co to wszystko znaczy dla przeciętnego gracza? Otóż po raz pierwszy przenośna konsola otrzymała moc porównywalną z niektórymi stacjonarnymi modelami. Wykorzystując możliwości GBA, będzie można stworzyć pseudotrójwymiarowe gry z rewelacyjną grafiką. Dlatego na najnowszym Game Boyu, oprócz klasycznych platformówek i wyścigów oglądanych z lotu ptaka, zobaczysz także strzelanki FPP (np. legendarnego DOOMA) i rajdy z widokiem zza samochodu (zapowiadane ADVANCE GTA wygląda niesamowicie). Oczywiście nowe, bardziej rozbudowane tytuły muszą zajmować o wiele więcej miejsca, dlatego kartridż powiększono do 32 MB.



...i stare

Ze starych rzeczy, niestety, pozostawiono jeden maleńki głośniczek, który niezbyt dobrze radzi sobie z odtwarzaniem dźwięków. Pozostaje ci więc zakup dodatkowych słuchawek. Gniazdo kartridża pozostało takie samo, a to oznacza... Dokładnie tak. Wszystkie stare gry z GB będą działały na nowej konsoli, a część z nich będzie mogła pracować w podwyższonej rozdzielczości! Niektóre wypuszczone niedawno tytuły zawierają także dodatkowe poziomy, których uruchomienie możliwe jest tylko i wyłącznie na GBA. Dlatego, jeśli posiadasz starszą wersję Game Boya i zamierzasz przesiąść się na najnowszą zabawkę Nintendo, nie musisz pozbywać się swojej kolekcji, wszystkie tytuły powinny bezproblemowo uruchomić się na GBA.

Premiera nowej konsoli miała miejsce w Japonii (oni zawsze są pierwsi!) 21 marca br.





MARIO KART to tytuł znany już z wcześniejszej wersji konsolki Game Boy. Tym razem wyścigi odbędą się na całego



Niestety, żeby jako pierwszy dojechać do tego zameczku, będziesz musiał przechytrzyć sprytną konkurencję

Zaprezentowano też 25 nowych gier przeznaczonych specjalnie dla niej. Zgodnie z przewidywaniami konsola od razu odniosła sukces – w pierwszym dniu sprzedaży rozeszło się ponad 650 tys. jej egzemplarzy. Premiera europejska (także polska!) planowana jest już na 22 czerwca! W kraju kwitnącej wiśni konsola kosztuje około 100 dolarów. W Polsce cena wyniesie około 530 zł za konsolkę i około 220 zł za gry na nią. Pozostaje więc tylko czekać na premierę i zbierać pieniążki. Czyżby tegoroczne wakacje upłynęły pod znakiem Game Boy Advance?

Nowe gry

Gier na nową konsolę jest naprawdę sporo. Nie wszystkie od razu ukażą się w Polsce, ale o najgłośniejszych tytułach warto wspomnieć. DOOM to jedna z klasycznych i najbardziej kultowych strzelanin 3D. Era szalonej popularności strzelanek z widokiem z oczu bohatera rozpoczęła się na dobre właśnie od tej fantastycznej gierki. Nowe tytuły spowodowały że DOOM odszedł w zapomnienie, teraz jednak powróci w wersji przeznaczonej dla najnowszej konsoli Nintendo. Obecne wcielenie gry zostanie oparte na wersji PC, z dostosowaniem do możliwości Game Boya. Co ciekawe, będzie ona także wyposażona w opcję multiplayer! Korzystając z specjalnej wersji kabla, można będzie grać nawet w cztery osoby naraz!



Na konsolach nie może zabraknąć doskonałych gier platformowych. Na najnowszą maszynkę Nintendo będzie ich naprawdę bez liku. Poczynając od kolejnej części WARIO LAND, już z numerem 4, poprzez flagową maskotkę Segi – SONIC: THE HEDGEHOG ADVANCE i SUPER MARIO ADVANCE, aż do SPYRO: SEASON OF ICE. Powrotem do klasyki będzie także wersja legendarnej już gierki PREHISTORIK MAN, w której będziesz miał okazję pomóc sympatycznemu jaskiniowcowi. Bardzo ciekawie zapowiada się także PINOBEE QUEST OF HEART, w którym poprowadzisz małą pszczółkę, która poszukuje własnego serca. We wszystkich nowych platformówkach będziesz mógł spodziewać się znacznie poprawionej grafiki oraz ogromnych poziomów, które w pełni wykorzystają pojemność nowego kartridża.

Spora moc konsolki pozwoli tworzyć na nią znacznie bardziej rozbudowane wyścigówki. Sztandarowym produktem stanie się na pewno MARIO KART ADVANCE, w której będziesz mógł pościgać się razem z popularnym hydraulikiem. Gierka będzie obsługiwała tryb gry wieloosobowej, dzięki czemu będziesz mógł zmierzyć się z kolegami. Bardzo podobnie wygląda przygotowana przez Konami gra WAI WAI RACING ADVANCE. Ciekawie zapowiada się wersja znanej z PlayStation gry GRAN TURISMO, czyli doskonałych wyścigów samochodowych. Niesamowicie wygląda także gierka, w której będziesz miał okazję polatać futurystycznym pojazdem, czyli F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY.

Nieodłączną częścią oferty na każdą konsolę są także gry, w których będziesz miał okazję pokonać przeciwników w walce wręcz. Swoich sił będziesz mógł spróbować w FINAL FIGHT ONE – klasycznej bijatyce typu: „Idź cały czas w prawo", a FIRE PRO WRESTLING pozwoli ci poprowadzić zawodnika w amerykańskiej odmianie zapasów. Jednak największym przebojem prawdopodobnie okaże się „advancowa" wersja słynnej gry TEKKEN. Niestety na razie nie ujawniono żadnych szczegółów na temat tej produkcji.

Na GBA pojawi się także wiele gier reprezentujących inne gatunki. W zapowiedziach umieszczone są dwie strategie: turowa – GAME BOY WARS ADVANCE i w czasie rzeczywistym NAPOLEON. Coś dla siebie powinni znaleźć także fani RPG i gier sportowych. Doskonale prezentuje się kolejny kandydat do tytułu najlepszej gry na Game Boya, czyli TONY HAWK 2. Gra szokuje rewelacyjną grafiką porównywalną do tej, którą znasz z PC.

Nadchodzący sezon zapowiada się wprost rewelacyjnie dla miłośników konsol. Kolejne urządzenia pojawiają się na rynku, przybywa też nowych tytułów. Nic dziwnego, że niedługo nie starczy czasu na inne czynności. Będziesz mógł za to bez ograniczeń przesiadać się z GBA na X-Boxa, GameCube czy choćby PS2. Żyć, nie umierać.

Dwa wcielenia czyli parametry starego (GBC) i nowego (GBA) GameBoya

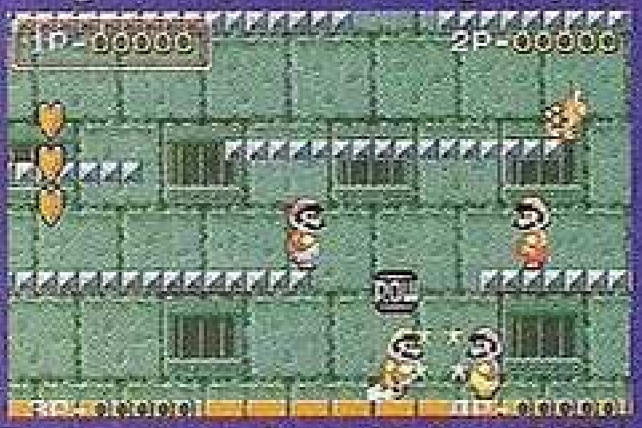
	GBA	GBC
Procesor	32-bitowy RISC	8-bitowy Z-80
Pamięć	256 kB	32 kB
Wyświetlacz	4x6 cm	4,5x4 cm
Rozdzielczość	240x160 pikseli	160x140 pikseli
Liczba kolorów	511 z 32000	56 z 32000
Pojemność kartridża	do 32 MB	do 2 MB
Baterie	2 paluszki	2 paluszki
Czas pracy baterii	15 godzin	10 godzin

SUPER MARIO ADVANCE

Producent: Nintendo Rodzaj: Platformówka 1-4 graczy

SUPER MARIO ADVANCE to gra, która nawiązuje do dobrze ci znanego tytułu z wcześniejszej wersji konsoli Game Boy, czyli do SUPER MARIO BROS. 2. Występują w niej lubiane od początku serii postacie: Mario, Luigi, Toad oraz księżniczka Peach. Najbardziej cieszy fakt, że teraz w szranki będzie mogło stanąć naraz aż 4 graczy.


Hopsa! Zabawa naprawdę wciąga. Nowe krainy wyglądają wspaniale


Teraz to nie przelewki. Na konsoli GBA możesz walczyć przeciwko znajomym

F-ZERO

Producent: Nintendo Rodzaj: Wyścigi 1-4 graczy

Gra nie da ci ani chwili wytchnienia. Jeżeli chcesz wziąć udział w tym wyścigu, musisz uzbroić się w cierpliwość i przygotować na całonocną rozgrywkę. Masz do czynienia z całkiem nową grą, której akcja rozpoczyna się 25 lat później niż pierwowzór z Game Boya. Teraz wkraczasz w erę superszybkich wyścigów. Jak sobie poradzisz?


Do biegu, gotowi... START! Już za chwilę rozpocznie się wielki wyścig


Atmosferę na pewno podgrzeje opcja multiplayer

KURU KURU KURURIN

Producent: Nintendo Rodzaj: Akcja 1-2 graczy

To zabawa dla naprawdę cierpliwych. Kto potrafi przeprowadzić magiczny patyczek przez wszystkie zakamarki labiryntu i ani razu nie dotknąć do ściany? No, kto? Gra wciąga i jednocześnie potrafi doprowadzić do szału, gdy noga powinie ci się pod sam koniec zabawy. Do tego gra oferuje dużo kolorów i ciekawych poziomów.


Magiczny kijaszek w trakcie wędrówki do celu, czyli do końca labiryntu


Oj, teraz chyba nie będzie już tak łatwo. Tyle przeszkód po drodze

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

Producent: Konami Rodzaj: Akcja 1 gracz

Seria ze słowem CASTLEVANIA w tytule ukazuje się od 1997 roku. Należy do nieczęsto spotykanego na Game Boya gatunku RPG, w tym przypadku nawiązującego do przygód najsłynniejszego wampira świata, Draculi. I choć twórcy gier uznali, że ten tytuł nie przyniesie już nic ciekawego, mylili się. CIRCLE OF THE MOON powraca w glorii.


Dracula zmartwychwstaje i cała zabawa zaczyna się od nowa...


Para bohaterów znów musi polować na słynnego wampira

Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: Nintendo

Ach, gdzie są te dawne czasy, gdy posiadacze komputerów różnych marek toczyli ze sobą prawdziwe boje? Czy pamiętasz jeszcze jednego z bohaterów tych potyczek?

Chwała i upadek imperium ATARI



ATARI MegaST – jeden z ostatnich produktów firmy

Na początku lat osiemdziesiątych wybuchła prawdziwa rewolucja elektroniczna. Dzięki konstrukcjom takich firm jak ATARI, AMSTRAD, COMMODORE czy SINCLAIR komputery wyszły z tajnych laboratoriów, stając się takim samym sprzętem domowym jak telewizor czy lodówka. W naszym nowym cyklu zaprezentujemy twórców pierwszych popularnych komputerów. Na początku zajmiemy się firmą ATARI...

Szybki zysk

Bliskim sercu graczy produktem tej firmy był Pong – pierwszy na świecie elektroniczny automat do gier na monety. Nikt nie przypuszczał nawet, że urządzenie to będzie cieszyło się aż tak wielkim powodzeniem. Już po krótkim czasie okazało się, że chętnych do zabawy jest wielu i w umieszczonym w barze w Sunnyvale (Kalifornia) automacie... przepełnił się pojemnik na ćwierćdolarówki. Niestety, Pong miał też wady: największą z nich był fakt, że mógł zaoferować tylko jedną grę (Ponga właśnie). Tymczasem konkurencyjne maszyny dysponowały możliwością łatwej wymiany oprogramowania. Wiedząc o tym, szef firmy, Nolan Bushnell, sprzedał firmę korporacji Warner Brothers, ponieważ nie miał niezbędnych funduszy, by zmodernizować Ponga. Nowy właściciel utrzymał produkcję automatów do gier, wkrótce też pojawiły się ulepszone wersje Ponga i nowe tytuły. Część z nich trafiła nawet do Polski i do tej pory działa w salonach gier elektronicznych.



http://homepage.tinet.ie/~morikar to kolejny godny odwiedzenia adres poświęcony komputerom ATARI

Nowy szef, nowe pomysły

W 1984 roku akcje ATARI kupił Jack Tramiel, były szef i założyciel COMMODORE. Przeorganizował on całą firmę oraz zapoczątkował produkcję nowych komputerów. Do tej pory użytkownicy mieli okazję podziwiać jedynie 8-bitowe ATARI. Modele 800XL, 65 i 130 XE cieszyły się sporą popularnością, choć część zastosowanych w nich rozwiązań mogła przyprawić o utratę zmysłów. Najważniejszymi zaletami tych maszyn stały się ogromna ilość dostępnego oprogramowania, także edukacyjnego, oraz duży wybór akcesoriów dodatkowych. Wśród nich znalazły się firmowe monitory, drukarki, a nawet modemy! Te ostatnie służyły do łączenia się z poprzednikiem Internetu, tzw. systemem BBS, gdzie można było znaleźć oprogramowanie i informacje udostępniane przez użytkowników sprzętu komputerowego.

Jack Tramiel postanowił zaoferować światu domowe komputery 16-bitowe z całkiem nowym, przyjaznym systemem operacyjnym. ATARI serii ST dysponowały więc nie tylko szybszym procesorem (Motorola 68000), ale też 512 lub 1024 Kb pamięci, wbudowaną stacją dyskietek 3.5 cala oraz myszką i graficznym systemem operacyjnym TOS. Komputery mogły działać w jednej z trzech rozdzielczości: 640x200 punktów i 16 kolorach, 320x200 i 4 kolorach (z palety 512 barw) lub w trybie monochromatycznym 640x400. W modelu 1040STe unowocześniono układy grafiki i dźwięku, dzięki czemu paleta dostępnych kolorów powiększyła się do 4096 barw, a komputer mógł generować 8-bitowy dźwięk stereo.



Rok 1970 – ATARI sprzedaje takie oto automaty do gier. Przyznacie, wyglądają kosmicznie!

Czemu kochamy ATARI?

Największym sukcesem Jacka Tramiela było... dopasowanie się do potrzeb użytkowników. ATARI ST zjednał sobie w ła-



Komputery serii XL (na zdjęciu ATARI 600XL) szybko zdobyły uznanie fanów gier...



Nic więc dziwnego, że kolejne modele – ATARI 65 i 130 XE – zachowały zgodność ze swoimi poprzednikami, oferując większe możliwości

INFO

Znani i nieznani

■ JACK TRAMIEL

Osobą najczęściej kojarzoną z firmą ATARI był Jack Tramiel, a dokładniej... Idek Tramielski! Tak, dobrze się domyślacie – Polak, który po wojnie wyemigrował z rodzicami do Stanów Zjednoczonych. W 1955 roku założył on inną, równie znaną miłośnikom komputerów firmę – COMMODORE. Na pomysł tej nazwy wpadł będąc w armii amerykańskiej, uznał, że to brzmi ciekawie i... żadna duża firma jeszcze tak się nie nazywa. W 1984 roku porzucił COMMODORE i kupił akcje ATARI od znanego potentata filmowego, WARNER BROS. To właśnie Tramiel uważany jest za sprawcę sukcesów firmy, on też zwrócił uwagę, że przyszłość należy do rynku konsol.

■ STEVE JOBS
■ STEVEN WOZNIAK

Również założyciele firmy APPLE COMPUTERS przez krótki okres czasu związani byli z ATARI. Pracowali w niej jako... projektanci gier.

■ NOLAN BUSHNELL

Założyciel firmy ATARI, po dwóch latach pozbył się udziałów w firmie, gdyż uważał, że nie ma ona szans przetrwania, a nakłady potrzebne na reklamę i promocję przerastają jej możliwości.





*Miłośnicy komputerów ATARI mogą znaleźć w Sieci bardzo wiele stron poświęconych produktom tej firmy. Jedną z najlepszych jest **www.atari-history.com**. Znajdziesz tutaj naprawdę wszystko o produktach korporacji: konsolach, komputerach, automatach...*

twy sposób serca tak specyficznej grupy ludzi jak artyści. Najsłynniejsi muzycy (np. Jean–Michel Jarre) używali go do tworzenia swoich utworów – ATARI ST miał wbudowany port MIDI do obsługi urządzeń muzycznych, a specjalistyczne oprogramowanie, np. CUBASE, do tej pory uważa się za perfekcyjne! ATARI ST to także... sprzęt do przygotowywania poważnych pism i książek – program CALAMUS dał początek popularnym dziś programom typu PageMaker czy CorelDRAW!

Droga ku upadkowi

Niestety, same dobre pomysły nie wystarczają, aby utrzymać firmę. Szczególnie, gdy konkurencja nie próżnuje. Na początku ATARI musiało zrezygnować z rynku konsol – po prostu Sega oraz Nintendo dysponowały znacznie silniejszym zapleczem programistów i zasypywały rynek coraz nowszymi grami. Brak umów z producentami spowodował, że ATARI mogło tylko pomarzyć o zdobyciu znaczącej pozycji na rynku.



*Pod adresem **www.atari.com** otwiera się dzisiaj strona firmy HASBRO...*

Kolejnym problemem był brak skutecznego marketingu i reklamy. „Cóż z tego, że ATARI jest lepsze, skoro nikt o tym nie wie?" – mówili znawcy tematu. I zaraz dodawali: „A jeśli już to wiadomo, to i tak konkurencja szybciej wprowadza nowe rozwiązania". To była niestety prawda, większość produktów firmy była po prostu źle wprowadzana do sprzedaży. Co więcej, użytkownicy musieli borykać się z kiepskim wsparciem technicznym, brakiem informacji oraz... brakiem oprogramowania. Pod koniec istnienia firmy doszło do zabawnej sytuacji: programy dla ATARI były doskonale przygotowane, praktyczne, pożyteczne itp., ale było ich za mało. Poza tym konkurencja w postaci firmy COMMODORE szybko zaczęła nadrabiać zaległości i przygotowała konkurencyjne modele komputera AMIGA. Mimo równie poważnych wad i niedoskonałości produkt dawnej firmy Tramiela zdobył większą popularność niż ta, którą cieszył się ATARI.

Ratujmy, co się da...

Na początku lat 90. firma powoli zaczęła chylić się ku upadkowi. I nie były w stanie temu zapobiec nawet kolejne prototypy rewelacyjnych komputerów: ATARI TT czy ATARI FALCON. Przez krótki czas firma próbowała się ratować, produkując... klony komputerów zgodnych z IBM PC, jednak i ta metoda zawiodła. Przez moment wydawało się, że rozwiązaniem problemów będzie powrót do produkcji konsol do gier. Domowa konsola JAGUAR oferowała, jak na tamte czasy, niezwykłe możliwości, jednak mimo to nie pomogła firmie. Przenośna konsolka LYNX, posiadająca kolorowy ekran (wyświetlający obraz w 16 kolorach z palety 4096) oraz możliwość gry multiplayer po połączeniu kilku urządzeń, także nie poprawiła fatalnej sytuacji firmy.

Ostatecznie akcje firmy zostały wyprzedane różnym spółkom, często jako zabezpieczenie długów lub w wyniku wyroków sądowych o naruszenie patentów. Obecnie prawa do znaku ATARI oraz jej produktów należą do firmy HASBRO, jednak nie ma co liczyć na kontynuację produkcji z logo ATARI. Nadal powstają natomiast gry dla konsoli Jaguar. Są one tworzone przez amatorów-hobbystów. Samo HASBRO zrezygnowało bowiem z roszczenia praw do tego sprzętu, pozwalając żyć ATARI „ukrytym" życiem...

INFO
Niezwykła konsola

Mało kto dziś pamięta, że to właśnie ATARI w 1993 roku wpadło na pomysł wyprodukowania superwydajnej, jak na owe czasy, konsoli do gier. Urządzenie, nazwane Jaguar, było pierwszą na świecie 64-bitową konsolą. Umożliwiało grę nawet 32 graczom połączonym w sieć. Maksymalna rozdzielczość grafiki wynosiła 1600 na 600 punktów przy 16 milionach kolorów, sercem urządzenia był procesor Motorola taktowany zegarem 30 MHz. Wbudowana pamięć RAM – standardowo 2 MB – mogła być rozszerzona do 64 MB. Również możliwości dźwiękowe były ogromne: wysokiej klasy dźwięk stereo przy nie mniej niż 16 kanałach dźwięku.

Plany ATARI dotyczące konsoli były ogromne. Firma opracowała prototypy wielu gadżetów oraz akcesoriów, pośród których znalazły się m.in. modem czy... specjalny kask do zabawy w gry wykorzystujące rzeczywistość wirtualną!

Niestety, z powodu bankructwa firmy, Jaguar nigdy nie zdołał opanować rynku gier konsolowych. Co ciekawe, konkurencyjne firmy długo jeszcze nie były w stanie doścignąć inżynierów ATARI. Większość „starych" pomysłów wprowadzana jest bowiem dopiero teraz...

INFO
Kartki z kalendarza

- **Czerwiec 1972**
Nolan Bushnell zakłada firmę ATARI. Powstaje automat do gier elektronicznych PONG. Dwa lata później Bushnell sprzedaje swoje udziały firmie Warner Communications (część Warner Bros.).

- **1977**
ATARI rozpoczyna produkcję Video Computer System (2600), jednego z najpopularniejszych w historii systemów do gier. Nośnikiem programów są kartridże (kasety pamięci stałej).

- **1982-1984**
Pojawia się następca VCS, oznaczony numerem 5200 oraz 7800.

- **1984**
Połączenie ATARI Jacka Tramiela z... ATARI GAMES CORP., będącą nadal własnością WARNER BROS. Tramiel dokonuje reorganizacji firmy.

- **1985**
Rusza produkcja ATARI ST, zaawansowanego komputera domowego z graficznym systemem operacyjnym TOS/GEM.

- **1990**
ATARI rozpoczyna prace nad następcą ST, modelem TT.

- **1991**
Pojawia się w sprzedaży przenośny ATARI PORTFOLIO. Komputer zagrał nawet z samym Arnoldem S. w jednej ze scen filmu „Terminator"!

- **1993**
ATARI prezentuje nowy komputer FALCON oraz konsolę JAGUAR.

- **1994-1999**
Kłopoty finansowe korporacji. Akcje firmy kupuje SEGA oraz JTS, a następnie HASBRO.

- **Firma 3 razy zmieniała logo:**

ATARI



Pełen zestaw prawdziwego gracza i miłośnika komputerów. Kto by pomyślał, że historia tych urządzeń zaczęła się tak niewinnie...



***www.atarihq.com** to strona poświęcona głównie najsłynniejszym grom na konsole i komputery ATARI*

Tekst: R.J. „Yackoo" na podstawie The Atari Historical Society oraz Atari Time Machine; Zdjęcia: ©The Atari Historical Society (www.atari-history.com). All rights reserved. We would like to thank Karl Morris from AHS

Rower dobra rzecz!

Address: http://bikeboard.wp.pl







Niedawno portal internetowy Wirtualna Polska wzbogacił się o strony znakomitego czasopisma rowerowego Bikeboard. Jest to nie lada gratka dla wszystkich rowerowych maniaków, ale nie tylko. Każdy, kto choć trochę interesuje się rowerami, przeczyta tu coś dla siebie. Oprócz profesjonalnych artykułów, znajdziesz tutaj dużo porad dla amatorów. Możesz dowiedzieć się między innymi, jak wydajnie pedałować, jak pokonywać strome podjazdy, jak jeździć na tylnym kole i wiele, wiele innych. Sporo miejsca poświęcono na gruntowne testy sprzętu rowerowego i na porady, jak prawidłowo konserwować swój bicykl. Niezwykle interesujący jest dział „Turystyka", w którym dowiesz się, jak przygotować niezapomnianą wycieczkę rowerową. Znajdziesz tu również opisy najciekawszych polskich i zagranicznych tras. Jeżeli zamierzasz kupić nowy rower, to stronę Bikeboardu powinieneś odwiedzić w pierwszej kolejności, ponieważ znajduje się tu zbiór ponad 300 odnośników do stron producentów rowerów na całym świecie. Jest w czym wybierać.

Dwa Braty

Address: www.radiostacja.pl/dwabraty





Programy w stylu Big Brother osiągają ogromną popularność. Na całym świecie ukazują się coraz to nowe mutacje różnych reality shows. TVN już zapowiada drugą edycję programu, być może na trochę innych zasadach, ale zawsze... Takie widowiska są również bardzo wdzięcznymi tematami do parodiowania. Jedną z najzabawniejszych wersji stworzyli dziennikarze Radiostacji. Ich program pod tytułem „Dwa Braty" to pierwszy radiowy rijality szoł. W domu, w którym zamknięci są uczestnicy, zamontowano 167 mikrofonów rejestrujących 24 godziny na dobę wszystko, co dzieje się wewnątrz studia. Na stronie **www.radiostacja.pl/dwabraty** możesz zapoznać się z uczestnikami programu, tajnikami technicznymi relacji i wysłuchać najlepszych fragmentów podsłuchanych przez mikrofony „Dwóch Bratów".





Muzeum włamań

Address: www.artur.pl/muzeum.html

Internautów można podzielić z grubsza na trzy grupy. Do pierwszej zaliczają się osoby, które tylko czytają strony WWW i niekoniecznie zdają sobie sprawę, jak w ogóle działa Sieć. Druga – to osoby już bardziej wtajemniczone, czyli te, które oprócz buszowania po Sieci zajmują się wzbogacaniem jej zawartości. W tym celu robią, na przykład, strony. Trzecia grupa to internetowi guru, przed którymi żaden serwer nie ma tajemnic. Spośród tej właśnie gromadki rekrutują się hakerzy, czyli osoby, które włamują się do serwerów i, na przykład, zmieniają zawartość stron.

Działalność hakerów jest bardzo ulotna, ponieważ z reguły właściciele zaatakowanych serwisów internetowych szybko przywracają ich oryginalną zawartość. Niemniej jest w Internecie miejsce, w którym można pooglądać dokonania najsłynniejszych sieciowych włamywaczy. Pod adresem **http://www.artur.pl/muzeum.html** znajduje się Muzeum Włamań, czynne 24 godziny na dobę. Wizyta w nim jest bezpłatna i w czasie wycieczki nie trzeba zakładać ochronnych kapci.



Dla graczy!

Address: www.gamepress.co.uk

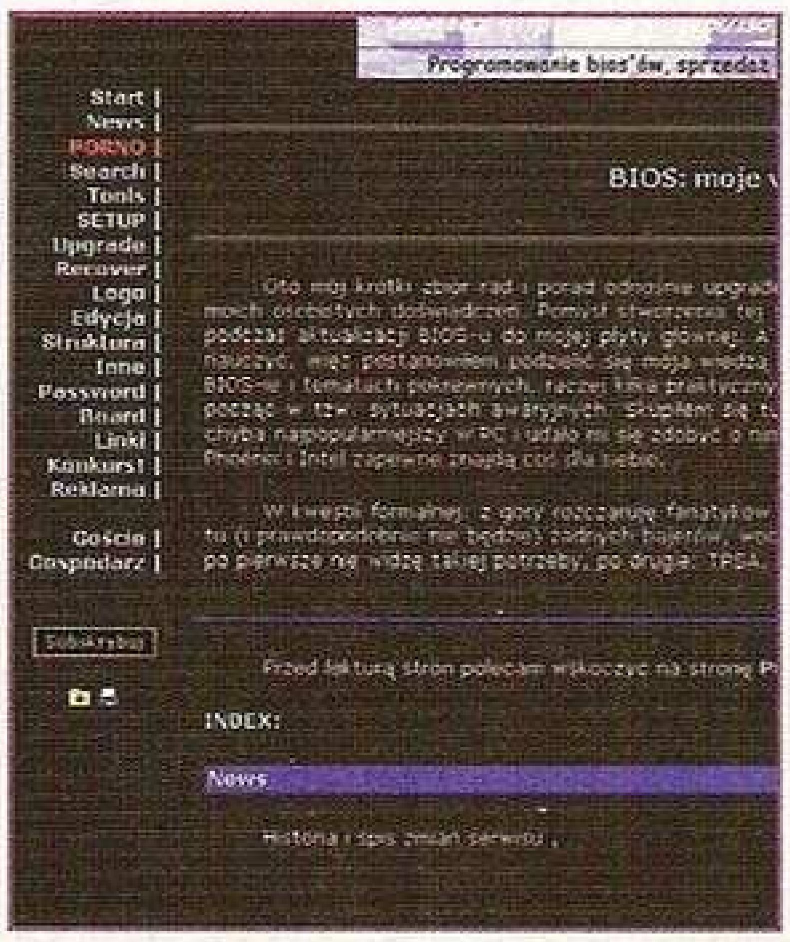


Pod adresem **http://www.gamepress.co.uk** znajdziesz szereg interesujących informacji dotyczących gier komputerowych. Są tu nie tylko zapowiedzi i recenzje ukazujących się tytułów, ale także bogata galeria screenów poświęconych poszczególnym produktom. Wortal powstał całkiem niedawno, bo latem zeszłego roku, cieszy się jednak już dużą popularnością wśród buszujących po Sieci miłośników „giercowania". Jego zaletą jest to, że serwis jest codziennie aktualizowany, więc wszystkie najważniejsze wiadomości możesz tam na bieżąco przeglądać. Problem polega tylko na tym, że na stronie trzeba się zalogować, a to trochę trwa, no i konieczna jest dobra znajomość angielskiego. Inaczej nawet najciekawszy artykuł na nic ci się nie przyda.



Nie taki BIOS straszny

Address: http://bios.help.pl



Najważniejszym programem w komputerze nie jest, wbrew pozorom, system operacyjny, lecz niewielki programik zapisany w pamięci flash na płycie głównej, czyli Bios. Komputer bez Windowsów jakoś przeżyje, ale bez Biosu jest tylko bezużyteczną kupą żelastwa i plastiku.

Jeżeli ustawienia Biosu to dla ciebie czarna magia, powinieneś zajrzeć na stronę **http://bios.help.pl**, gdzie możesz poczytać, jak ustawiać odpowiednie opcje na niebieskich ekranikach. Lekturę serwisu należy zacząć od odpowiednio zatytułowanego działu „Porno". Ci którzy liczą na oglądanie nieprzystojnych obrazków, szybko się rozczarują. Porno to Pierwszy Obowiązkowy Rozdział, który Należy Opanować. Znajdziesz tu elementarne wiadomości o Biosie spisane w formie FAQ-ów, czyli najczęściej zadawanych pytań.

Niebieski ząbek

Address: www.bluetooth.com



Łącza bezprzewodowe to przyszłość Internetu i techniki elektronicznej w ogóle. Dzięki nim niedługo pozbędziemy się z naszych domów kilometrów kabli i przewodów. Wszystkie urządzenia będą komunikować się między sobą za pomocą różnych interfejsów bezprzewodowych.

Aktualnie jedną z najpopularniejszych technologii połączeń bezprzewodowych krótkiego zasięgu jest Bluetooth. Dzięki niej możesz, na przykład, przesyłać dane z komputera do odtwarzacza Mp3 i na dodatek słuchać muzyki przez słuchawki bez plątania się w kablach. Zastosowań Blutooth jest oczywiście dużo więcej. Jeśli interesujesz się tego typu gadżetami, powinieneś zajrzeć na stronę **http://www.bluetooth.com/**, z której dowiesz się wszystkiego o magicznych „niebieskich ząbkach".

Żeby wiedzieć...

Address: www.slownik-online.pl





Często zdarza się, że podczas czytania jakiegoś interesującego artykułu napotykasz na zwroty, których znaczenia nie znasz. Co wtedy robić? Są dwie możliwości. Pierwsza to sięgnięcie do papierowego słownika i mozolne wyszukiwanie hasła. Druga, znacznie łatwiejsza metoda, to odwiedzenie internetowego słownika wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych, który mieści się pod adresem **http://www.slownik-online.pl/**. Można tam szybko odnaleźć szukane hasło. Niezaprzeczalnym atutem wirtualnego tezaurusa jest też to, że potrafi on przeczytać obcojęzyczne hasła. Dzięki temu możesz w łatwy sposób nauczyć się ich wymowy.

Internetowy kompas

Address: www.ekompas.pl

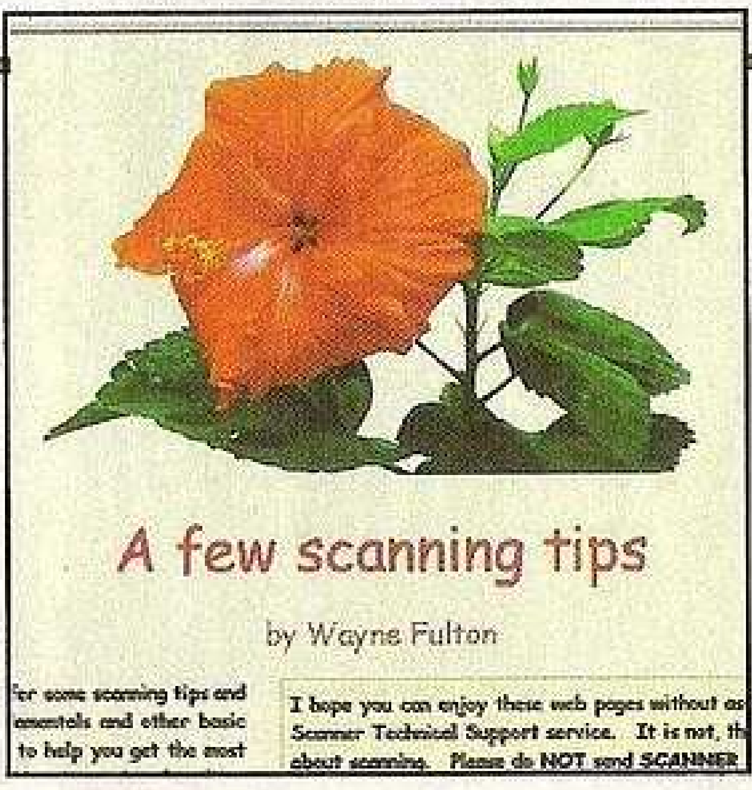


Jeżeli chcesz sprawnie poruszać się po Sieci i szybko znajdować potrzebne informacje, musisz znać dobre źródła niezawodnej wiedzy. Jednym z takich właśnie miejsc jest strona **http://www.ekompas.pl/**, na której znajdują się informacje ze świata IT (Internet Technologies). Znajdziesz tu najświeższe informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i cenach. Takie wiadomości są niezbędne podczas zakupu nowych gadżetów do komputera. Wakacje to doskonały okres do rozbudowania swojego zestawu, ponieważ producenci pozbywają się zapasów i możesz kupić bardzo dobry sprzęt po niskiej cenie. W bazie znajduje się prawie 2000 dokładnych opisów produktów ze świata komputerów. Warto skorzystać z takiej okazji.

Co w skanerze piszczy

Address: www.scantips.com





Ceny sprzętu komputerowego ciągle idą w dół. Z jednej strony jest to spore zmartwienie dla producentów, z drugiej natomiast powód do radości dla użytkowników, czyli dla nas. Jeszcze parę lat temu skaner był ekskluzywnym urządzeniem, na które niewielu mogło sobie pozwolić. Teraz już za 300 zł można kupić całkiem przyzwoitą maszynę i cieszyć się jej możliwościami. Jednak skanowanie to nie taka prosta rzecz, jakby się zrazu wydawało. Aby prawidłowo oddać walory zdjęcia, należy bardzo precyzyjnie ustawić parametry skanowania. Całe szczęście, że na **http://www.scantips.com/** znajdziesz szereg przydatnych porad, jak poruszać się w gąszczu ustawień, aby uzyskany obrazek był dobrej jakości.

NAJLEPSZE STRONY WWW - TELEFONY KOMÓRKOWE

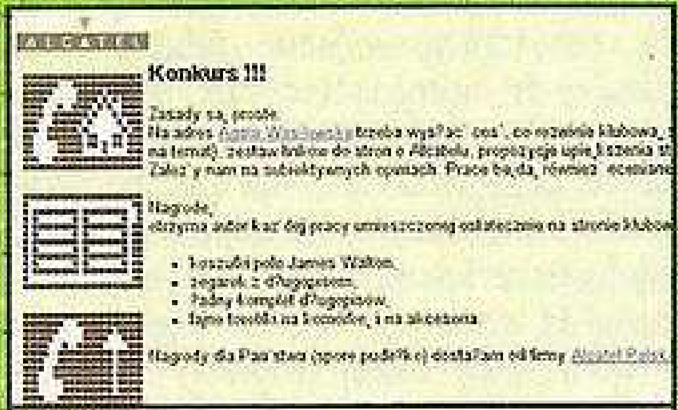
Chcesz dowiedzieć się czegoś o swojej komórce?



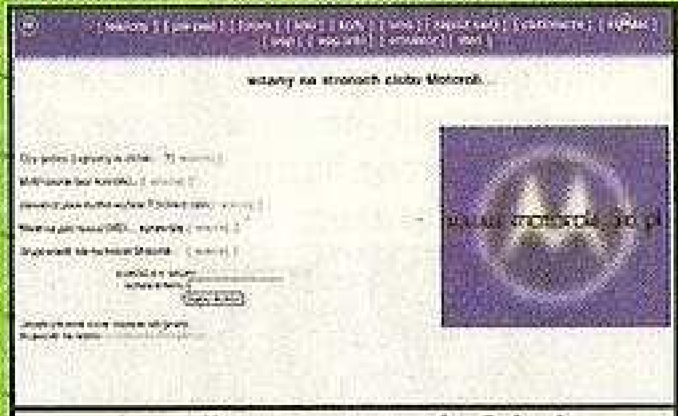
http://www.siemensfanklub.hg.pl
Dla fanów Siemensa
★★★★★★



http://www.nokia-soft.prv.pl
Dla posiadaczy Nokii
★★★★★★



http://www.alcatelklub.triger.com.pl
Zajrzyj tu, jeśli masz Alcatela
★★★★★☆



http://www.motorola.3d.pl
Coś dla Motoroli
★★★★☆☆



http://www.sagem.hg.pl
A może Sagem?
★★★★☆☆

Tekst: Alexander Winciorek, „Eeyore"; Zdjęcia: Ericsson, archiwum Wydawnictwa H. Bauer, opisywane serwisy internetowe, Stockbyte



TiPSY

Przyczyny pojawiania się błędu 404

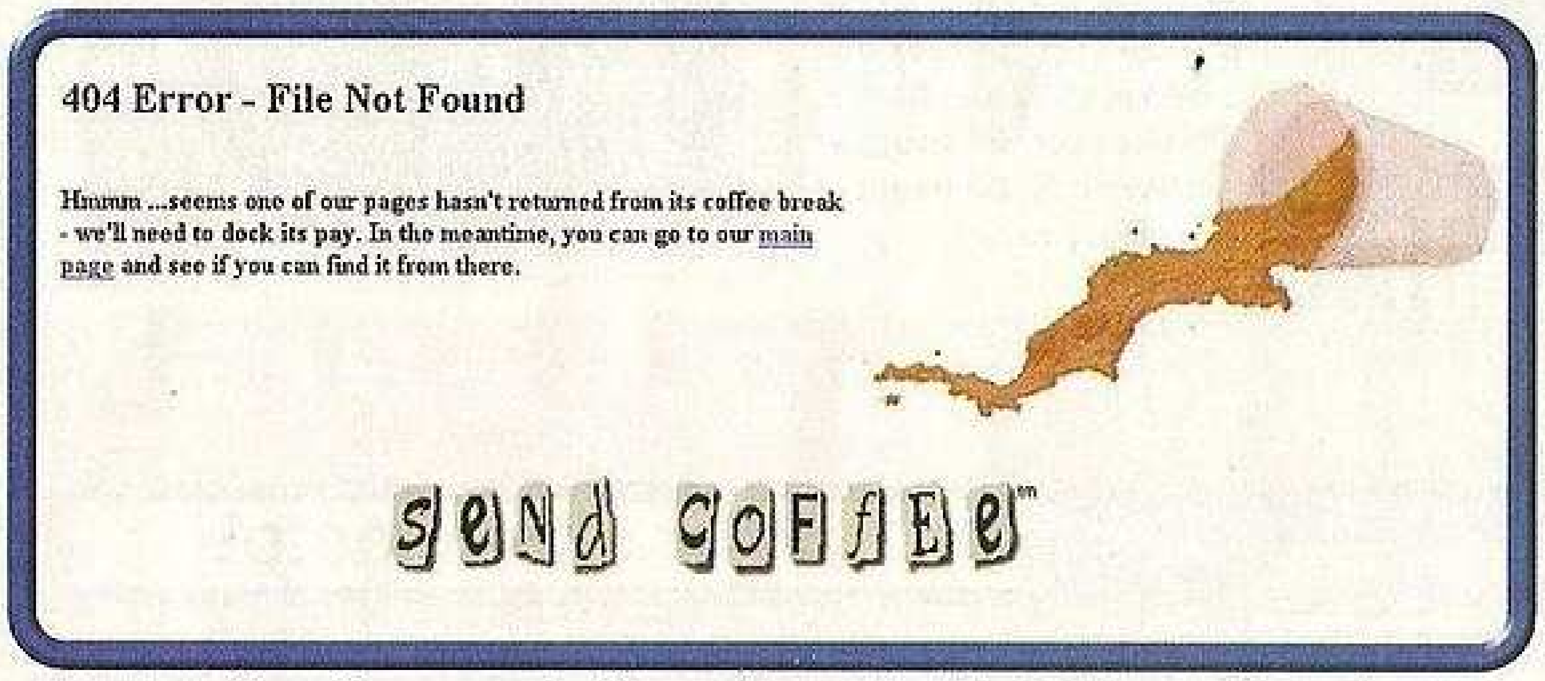
- Literówka, czyli pomyłka w nazwie żądanego łącza (twoja wina)
- Zmiana nazwy. Plik, którego szukasz, z niewyjaśnionych przyczyn zmienił nazwę (błąd po stronie serwera)
- Przeniesienie lub usunięcie. Plik zmienił miejsce zamieszkania na serwerze lub odszedł do nieba dla plików (błąd po stronie serwera)
- Inne. Tu można zaliczyć wszystko: od unieruchomionego serwera do interwencji „obcych" z Kosmosu (winowajca niezidentyfikowany).

Błąd 404

czyli sieciowe przypowieści

Spotkanie z błędem 404 nie należy do najmilszych. Zazwyczaj przeglądarka straszy cię wtedy białym ekranem i komunikatem wypisanym drobnym maczkiem, że strona nie została znaleziona, żebyś zobaczył, czy adres jest poprawnie wpisany, posprawdzał szereg ustawień sieciowych, a najlepiej to w ogóle wyłączył komputer i nie zawracał nikomu głowy, bo masz do czynienia z ERROREM 404!, a z tym fantem nic się nie da zrobić.

Na szczęście są w Sieci i takie serwery, których administratorzy pomyśleli o zbłąkanych internautach i specjalnie dla nich przygotowali odprężające i zabawne komunikaty informujące o napotkanych usterkach. Po wizycie na takiej stronie aż chce się szukać zaginionych plików, a przy okazji można trafić na trop wspaniałej legendy...



Ta strona (http://www.sendcoffee.com/oops.html) właśnie poszła na kawę i jej nie ma. Powinieneś zwolnić ją z pracy. Tylko jak ją o tym powiadomić?

Dawno, dawno temu...

Legend na temat narodzin błędu jest kilka. Jedni genezy jego powstania doszukują się aż w Biblii (**http://www.greaterthings.com/404error.htm**), inni próbują wciągnąć w całą aferę z błędem 404 twórcę WWW Tima Bernersa-Lee i laboratorium CERN (**http://www23.room404.com/content/room404.asp**), jednak najciekawsza i chyba najbliższa „prawdy" wydaje się wersja Kendala Dawsona, który napisał opowieść pod tytułem „The Ballad of Code 200". Brzmi ona mniej więcej tak (oryginalna wersja dostępna na stronie **http://www.paradigm.nu/404.html**). Bardzo, bardzo dawno temu był sobie plik o imieniu Kod 200. Żył on sobie spokojnie wśród innych plików na serwerze, a były to te zamierzchłe czasy, kiedy Sieć miała jeszcze dobrą przepustowość, a wszystkie pliki posiadały swoje ustalone miejsce. Ale pewnego dnia wściekły olbrzym zalogował się na serwerze i poczynił ogromne spustoszenie. Niektóre pliki odeszły w niebyt, niektóre zostały porozrzucane po całym serwerze, inne zmieniły nazwy. W całym tym zamieszaniu Kod 200 zaginął bezpowrotnie. Towarzysze niedoli postanowili uczcić pamięć nieszczęśliwego Kodu 200 i wpadli na pomysł, aby przygotować poświęconą mu stronę. Jeśli dokładnie wsłuchasz się w sieciowe odgłosy, być może usłyszysz pliki rozpaczające po stracie przyjaciela. Na jego cześć powstał hymn z następującym, wzruszającym refrenem: „W okamgnieniu! Biedny Kod 200 zmienił się w Kod 404 – plik nieodnaleziony".

Morał z tego taki: jeśli trafisz na stronę, której nie można znaleźć na serwerze, to sprawdź najpierw, czy nie zrobiłeś jakiegoś błędu w pisowni i spróbuj ponownie. Jeśli nie pomogło, to oddaj cześć Kodowi 200 – internetowemu bohaterowi wszystkich serwerów.



Zgubiłeś się, kochanie? (http://snark.co.il/nie_ma.html). Oto kolejny przykład bardzo zabawnej strony, która na jakiś czas przestała istnieć

Przygotuj własną stronę informującą o błędzie 404

Ty też możesz stworzyć własną stronę informującą internautów o błędach na twoim serwerze tak, aby żaden odwiedzający twoją stronę ci nie umknął, nawet jeśli pomyli się w adresie. W tym celu musisz przygotować prostą stronę, na której umieścisz jakiś niebanalny tekst i odnośniki do strony głównej. Na potrzeby naszego przykładu tę stronę nazwiemy blad.htm.

1. W sekcji HEAD musisz umieścić następujący kod:

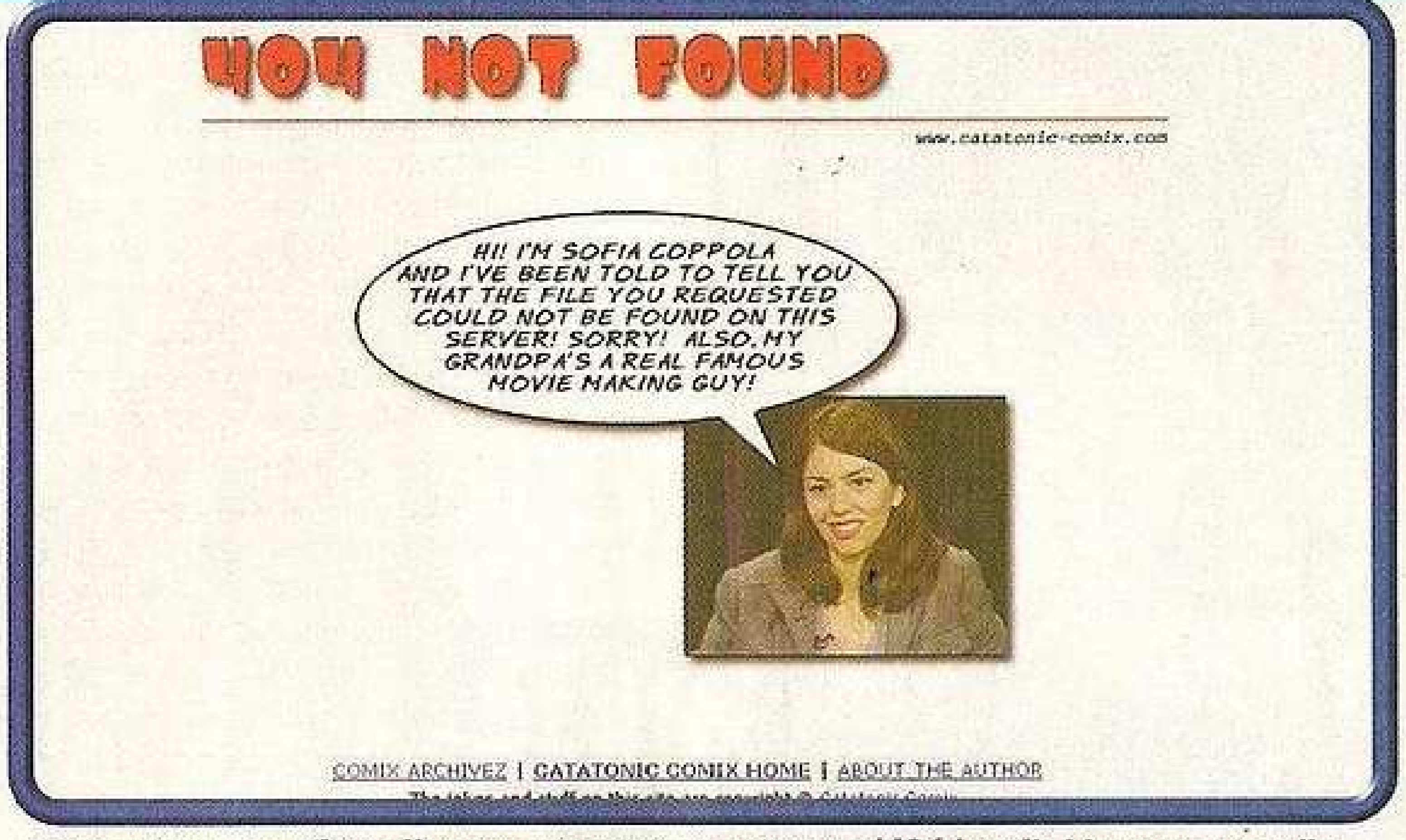
```
<meta HTTP-EQUIV=
"REFRESH" CONTENT="6;
URL=http://www.
twoj_serwer.pl/index.htm"
target="_top">
```

Wartość CONTENT określa, po ilu sekundach od załadowania strony z informacjami o błędach (blad.htm) przeglądarka automatycznie przeniesie użytkownika na stronę główną lub inną stronę, która jest zdefiniowana przez wartość URL.

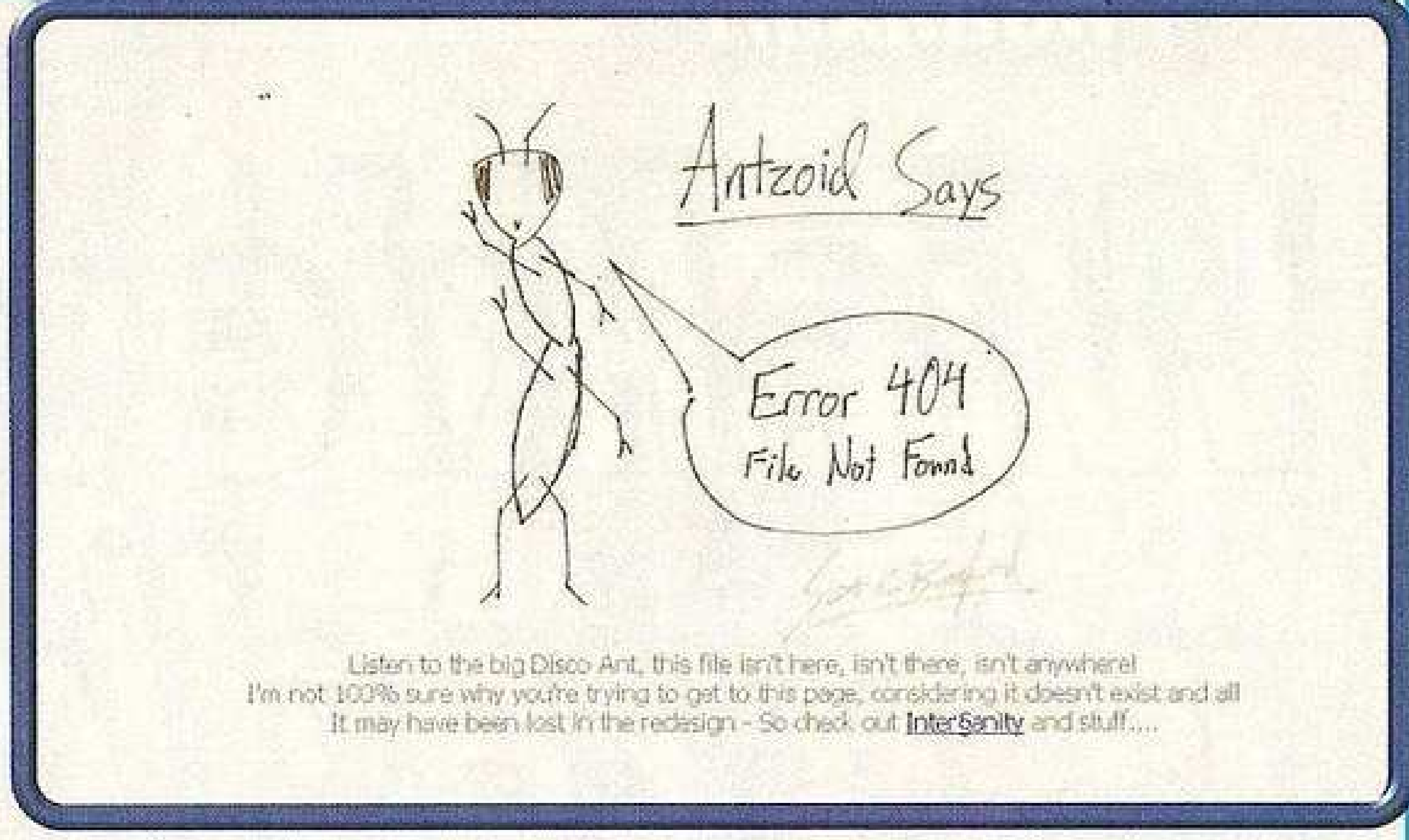
Trzeba pamiętać, że nie wszystkie przeglądarki poprawnie interpretują znaczniki „meta". Nie zapomnij więc dodać „zwykły" odnośnik.

2. Teraz wymyśl coś zabawnego dla przyszłych internautów zagubionych w cyberprzestrzeni i umieść to na stronie. Przygotuj jakiś odlotowy rysunek i gotowe.

3. Kolejny etap przygotowań to umieszczenie strony i obrazków na



*Córka filmowca (**http://www.catatonic-comix.com/404.html**). Niestety, ma dla ciebie przykrą wiadomość. Strona, której szukasz, nie może być znaleziona*



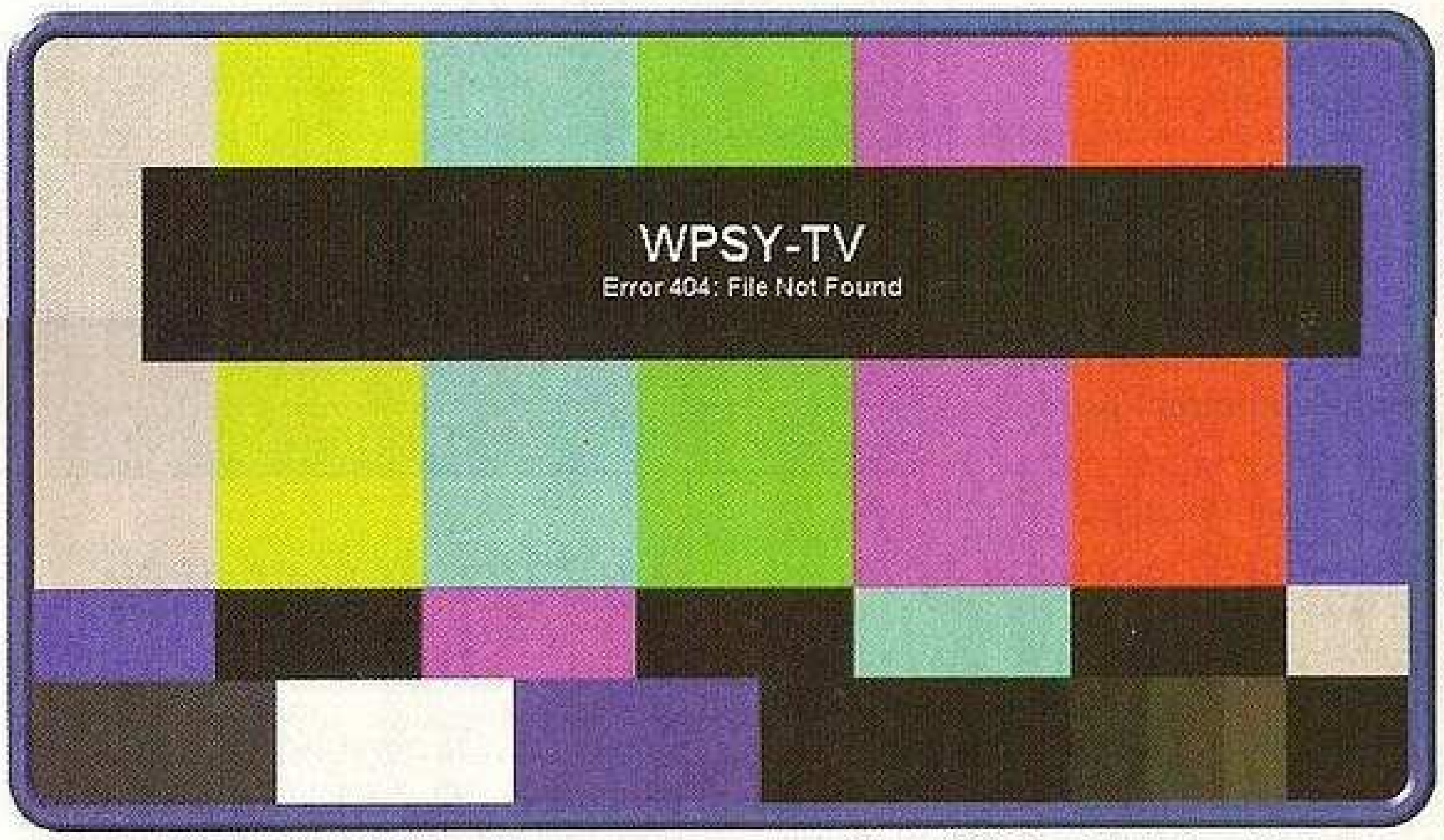
*Dyskotekowa Mrówka zjadła pliki (**http://www.intersanity.com/404.html**)*

A tak naprawdę...

Tyle legenda. Prawdziwa przyczyna pojawiania się strony z błędem 404 jest bardzo prosta. Aby dobrze to zrozumieć, trzeba sobie uświadomić, jak przeglądarka komunikuje się z serwerem. W największym uproszczeniu wygląda to następująco:

1. Przeglądarka wysyła zapytanie o status dokumentu do serwera, na którym umieszczona jest strona.
2. Serwer jej odpowiada. Jeżeli wszystko jest w porządku, to zwracana jest informacja oznaczona jako kod „200 OK" (czyli bohater naszej legendy).
3. Jeżeli coś jest nie tak, to serwer zwraca komunikat o błędzie, który może być oznaczony kodem 401, 403, 404 itd. Interpretacja powyższych cyfr okazuje się bardzo prosta. Czwórka na początku oznacza, że błąd leży po naszej stronie. Kolejne cyfry to oznaczenia szczegółowych rodzajów błędów. 401 Unauthorized (nie masz upoważnienia do oglądania tej strony). 403 Forbidden (dostęp do tej strony jest zabroniony).

Jeżeli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o innych zagadnieniach technicznych dotyczących błędów, zajrzyj na doskonale prowadzoną stronę 404 Research Lab (**http://www.plinko.net/404**).



*A co to? Telewizor? (**http://www.psymon.com/error404.html**). Od takiego widoku można dostać ataku migreny*

serwerze. Do tego celu użyj jakiegoś klienta FTP.

4. Po zalogowaniu się na serwer w katalogu głównym znajdź plik .htaccess (to nie jest błąd! Nazwa tego pliku zaczyna się od kropki i nie ma rozszerzenia). Następnie otwórz go w jakimś edytorze (na przykład Notatniku Windows) i tam dodaj na samej górze następujący kod:

```
ErrorDoc 404 http://www.
twoj_serwer.pl/blad.htm
```

5. Zachowaj zmiany i wyślij plik na serwer.

Uwaga!!!
Jeżeli nie udało ci się znaleźć pliku .htaccess na twoim serwerze, to możesz go sam w bardzo prosty sposób przygotować. Do tego celu należy użyć zwykłego Notatnika. Tu jednak może czyhać na ciebie pułapka, ponieważ system Windows '98 nie pozwala tworzyć takich „dziwnych" plików. Musisz użyć podstępu. Po napisaniu odpowiedniego pliku zapisz go w formie plik.txt i zmień jego nazwę przy użyciu, na przykład, poczciwego Nortona Commandera.

Administratorzy niektórych darmowych serwerów nie pozwalają użytkownikom na manipulowanie przy pliku .htaccess. Wtedy pozostaje wysłanie e-maila z gorącą prośbą, aby administrator uwzględnił przygotowane przez ciebie zmiany.

Sto pomysłów na zgubione strony

Pomysłowość internautów w zakresie konstruowania zabawnych stron informujących o błędzie 404 nie zna granic. W Sieci można natknąć się na przykład na taki oto komunikat: „Jak ciebie tu nie było, plik był, a teraz ty tu jesteś i pliku nie ma!. Kto więc ukradł pliki? Może ty?" (**http://www.loadstar.prometeus.net/missing.html**). Inny zabawny przykład można obejrzeć na stronie **http://www.sendcoffee.com/oops.html**, na której dowiesz się, że praca strony internetowej to nie taki łatwy kawałek chleba. Przemęczone strony często nie wracają z przerwy na krzepiącą kawę.

Nierzadko zdarza się również, że strony porywane są przez kosmitów. Na stronie Roswell Online Page (**http://www.roswell-online.com/error.htm**) o błędzie informuje cię kosmita, który stanowczo twierdzi, że jego koledzy nie oddadzą strony, dopóki rząd nie uzna istnienia UFO. A któż lepiej zajmie się niewyjaśnionym zaginięciem niż agentka Scully. Pod adresem **http://gaeb.teatime.com/notfound.html** wpatrzona w nieznane Gillian Anderson twierdzi, że „Prawda może być gdzie indziej... ale pliku, którego szukasz, tu nie ma".

Podobnie jak ufoludkom, porywanie stron bardzo spodobało się tolkienowskiemu Panu Ciemności – Morgothowi. Skutki jego niszczycielskiej działalności można podziwiać na stronie **http://www.valaquenta.com/e404.html**.

Jeżeli już zupełnie nie wiadomo, co stało się z plikami, których szukasz, to przyczyna może być tylko jedna. Z pewnością zniszczył je Buźka – czarny charakter znany z występów w filmach o agencie 007. Na stronie **http://www.bananadine.com/m/4404040.html** możesz zobaczyć, co Buźka robi z niegrzecznymi stronami WWW.

Więcej zabawnych przykładów dotyczących zagubionych stron znajdziesz na stronie The 404 Homepage **http://www.mindspring.com/~isixtyfive/404page/404.html**, której autorzy pieczołowicie wyszukiwali w Internecie najlepsze komunikaty o błędach. Strony podzielone zostały na kilka kategorii i w każdej z nich przyznawana jest nagroda. Inna galeria mieści się na wspomnianej już stronie 404 Research Lab (**http://www.plinko.net/404**). Tutaj również warto zajrzeć. A jeżeli jeszcze ci mało, to kliknij tutaj:

– Spotkanie z Jessicą (**http://www.jessicabrooks.com/404.html**)
– Uciekaj, bo będę krzyczeć! (**http://www.mcaf.com/404.html**)
– Córka filmowca (**http://www.catatonic-comix.com/404.html**)
– Dyskotekowa Mrówka zjadła pliki (**http://www.intersanity.com/404.html**)
– Robaki zjadły pliki (**http://www.patchmonkey.net/anyerror.html**)
– Internetowa Małpa nie znalazła plików, być może zjadły je Fuzzle? (**http://www.metropulse.com/404.shtml**)
– A co to? Telewizor? (**http://www.psymon.com/error404.html**)
– Jeśli nie wiadomo, gdzie są pliki, to pewnie porwali je kosmici (**http://www.beyondcommunion.com/error.html**).

Życzymy udanego polowania na zgubione strony.



Tekst: Aleksander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Wielkie porządki na dysku twardym



Praca na komputerze powinna być prosta i bezproblemowa. Jednak Windows znany jest ze swojej awaryjności. Aby utrzymać system w ryzach, warto regularnie korzystać z programów narzędziowych dostarczanych wraz z nim

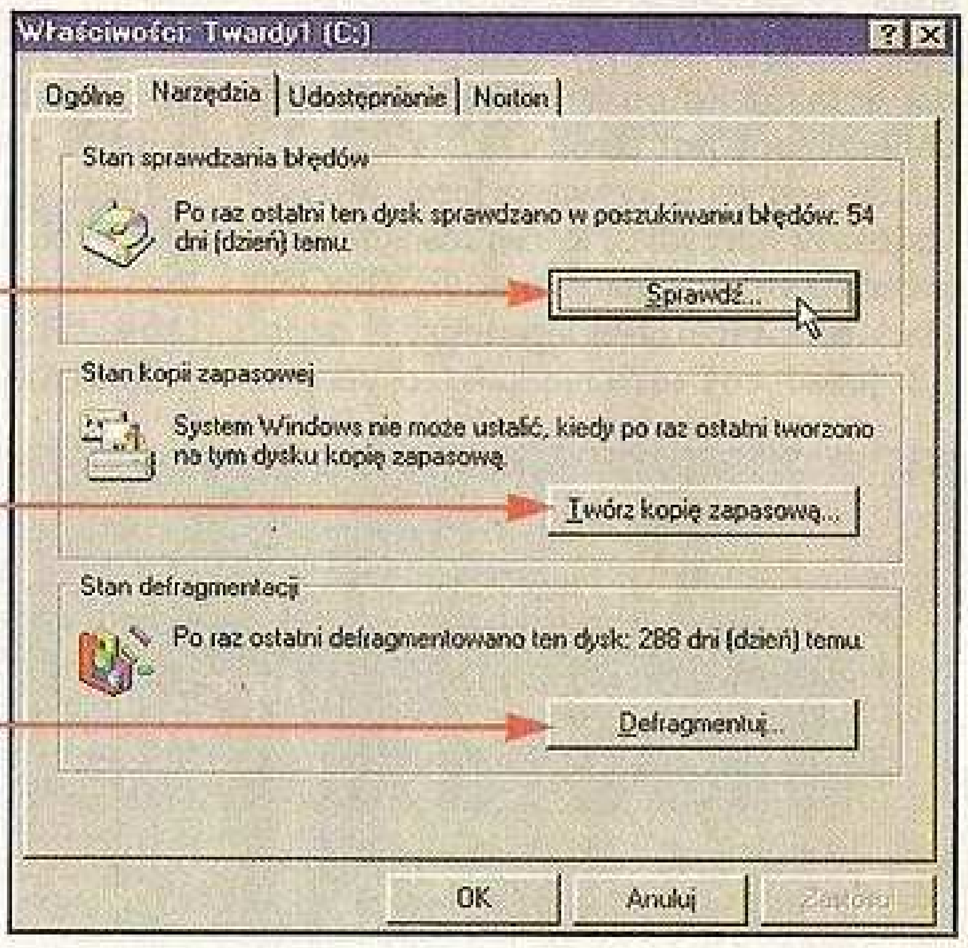
Każdy, kto korzysta z okienek, wie, co może wyczyniać ten program. Częściowo winę za taki stan rzeczy ponosi sam system, częściowo użytkownicy w nim mieszający, nie bez winy są także źle napisane programy. Niektóre błędy wymagają reinstalacji systemu, inne można naprawić, korzystając z programów narzędziowych dostarczonych z systemem. Inną znaną cechą okienek jest także stopniowe zwalnianie pracy komputera wraz z upływem czasu. W tej sytuacji najlepszym rozwiązaniem byłoby także sformatowanie twardego dysku i ponowne umieszczenie na nim wszystkich programów. Ponieważ taką czynność niezwykle czasochłonna, warto skorzystać w tym celu z jednego z poręcznych programów.



Generalne porządki na dysku są niestety trochę czasochłonne

Porządkowanie dysku

Ten program uruchomi się automatycznie wtedy, kiedy zabraknie ci miejsca na twardym dysku. Jego rola jest bardzo prosta – pokazuje, które dane można usunąć z systemu. Mogą to być pliki tymczasowe, pobrane witryny internetowe czy zawartość kosza. Odpowiednie opcje zaznaczasz, klikając po ich lewej stronie. Jeśli usunięcie niepotrzebnych plików nie dało ci wystarczająco dużo miejsca, zajrzyj do następnej zakładki WIĘCEJ OPCJI. Znajdziesz tutaj przyciski uruchamiające instalator Windows – pomoże ci on odinstalować nieużywane elementy systemu – oraz skrót do DODAJ/USUŃ programy, gdzie będziesz mógł pozbyć się niepotrzebnych aplikacji.



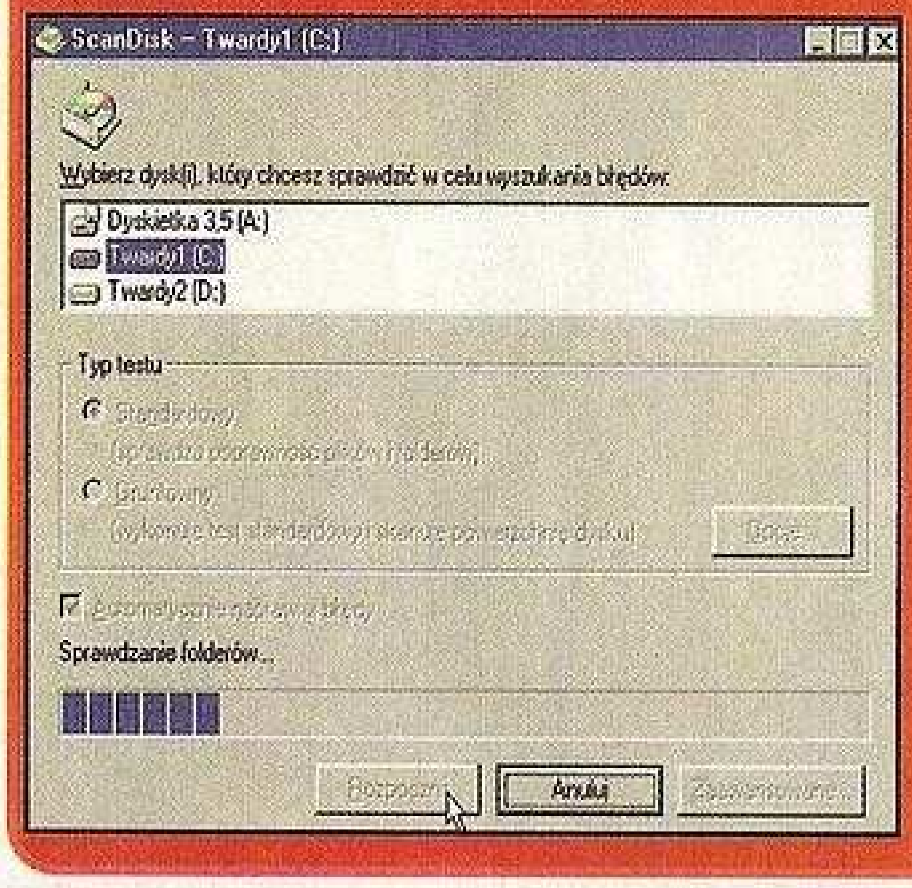
Scandisk uruchamia się po awarii systemu. Mimo to warto czasem samemu sprawdzić dysk przy jego pomocy

Z kopii zapasowej większość użytkowników wcale nie korzysta...

Defragmentacja dysku może przyspieszyć działanie programów i poprawić komfort pracy

Kreator konserwacji systemu

Opisane wyżej czynności, takie jak defragmentacja czy sprawdzanie dysków, warto wykonywać regularnie, np. co 10 czy 15 dni. Jeśli nie zawsze masz na to czas, skorzystaj z prostszej metody – kreatora konserwacji systemu. Program ten automatycznie wykona za ciebie

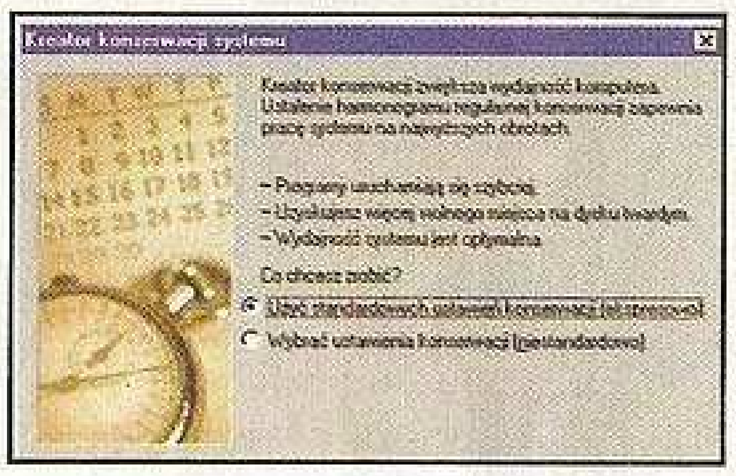


ScanDisk

Ten program jest ci pewnie doskonale znany. Jego niebieski ekran oglądasz przecież po każdym nieprawidłowym zamknięciu systemu. Oprócz tej wersji program posiada także okienkowe menu. ScanDisk testuje poprawność plików umieszczonych na twardym dysku. Potrafi wykryć dane będące pozostałościami plików tymczasowych, które nie zostały skasowane, np. przez zawieszoną aplikację. Wykrywa także błędy na dysku, co może zabezpieczyć cię przed utratą danych. Program możesz uruchomić z menu START / PROGRAMY / NARZĘDZIA SYSTEMOWE. Możesz zrobić to także, klikając prawym przyciskiem myszy na ikonce dysku w MÓJ KOMPUTER, a następnie wybierając WŁAŚCIWOŚCI z menu. W uruchamianym oknie wybierz zakładkę NARZĘDZIA, a potem SPRAWDŹ. Menu programu okazuje się niezwykle proste. W górnej części wybierasz napęd do sprawdzenia. Poniżej możesz ustawić typ wykonywanego testu: Standardowy – sprawdzane są tylko pliki, oraz Gruntowny – sprawdzana jest także powierzchnia twardego dysku. Przy dużych dyskach dokładne testowanie może potrwać dosyć długo, jeśli zatem zależy ci na czasie, zdecyduj się raczej na pierwszy rodzaj testu. Jeśli zaznaczysz opcję AUTOMATYCZNIE NAPRAWIAJ BŁĘDY, ScanDisk nie będzie informował cię o każdej napotkanej usterce, tylko sam ją usunie. Kiedy już wybierzesz dysk i rodzaj testu, wciśnij ROZPOCZNIJ, a program zajmie się resztą. Przed rozpoczęciem sprawdzania warto zamknąć wszystkie uruchomione programy – część z nich może bowiem korzystać z dysku, zakłócając tym samym pracę ScanDisku. Po zakończeniu pracy na monitorze wyświetli się podsumowanie, które poinformuje cię o znalezionych błędach.

wszystkie czynności w wyznaczonych porach. Najlepiej jest ustawić go na pracę w godzinach nocnych i nie wyłączać w tym dniu komputera. Gdy ty będziesz spał, kreator sprawdzi dyski, zdefragmentuje je i usunie niepotrzebne pliki. Po jego uruchomieniu będziesz mógł wybrać dwie opcje. Pierwsza uaktywni standardowy tryb pracy, a ty zdecydujesz, o której godzinie ma się uruchamiać kreator. Druga opcja pozwala ręcznie ustawić opcje programu. Będziesz mógł określić, w jakich odstępach czasu i o której godzinie będą wykonywane wszystkie operacje. Oczywiście z części z nich możesz zrezygnować i np. zachować tymczasowe pliki internetowe.

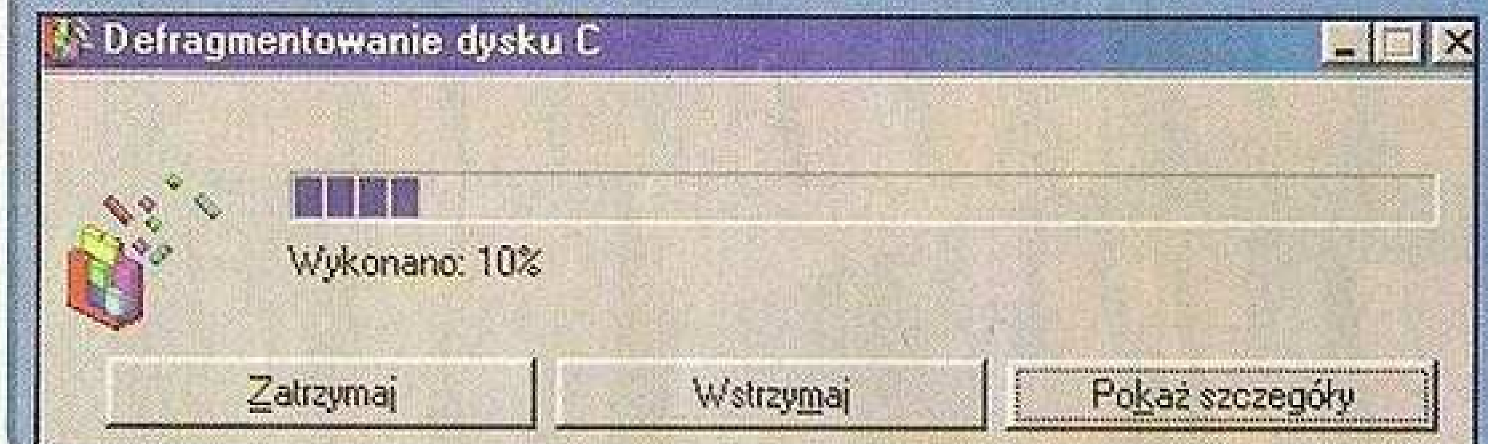
Ponadto w systemie znajdują się także inne narzędzia pozwalające zadbać o dysk: ScanDisk, defragmentator oraz harmonogram zadań. Ich opis znajdziesz w ramkach obok.



Defragmentator

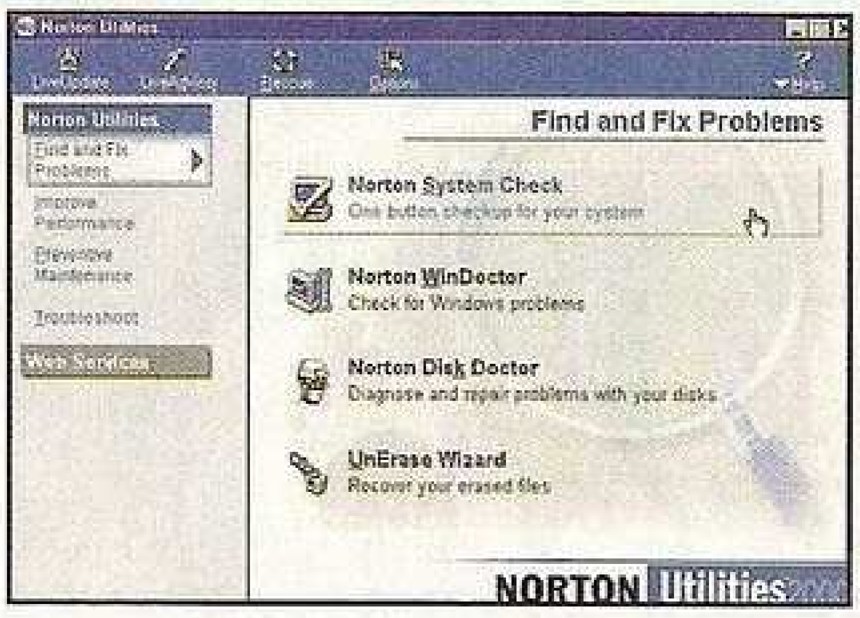
Jak sama nazwa wskazuje, jest to program składający w całość pliki rozrzucone po twardym dysku. Podczas pracy system przez cały czas kasuje i nagrywa dane. Miejsce uzyskane po usuwanych plikach jest wykorzystywane do rozmieszczenia innych danych. Jeśli nowy plik okazuje się zbyt duży, by zająć wolne miejsce, to system dzieli go na kilka części. Kiedy nadejdzie potrzeba skorzystania z pliku, Windows będzie musiał odczytać kilka fragmentów danych z różnych rejonów twardego dysku, a następnie złożyć je w całość. Jak łatwo się domyśleć, po pewnym czasie okienka podzielą już sporą część plików, co znacznie spowolni szybkość działania komputera. Defragmentator możesz uruchomić na dwa sposoby: poprzez menu START/PROGRAMY/NARZĘDZIA SYSTEMOWE, lub poprzez WŁAŚCIWOŚCI (identycznie jak w przypadku ScanDisk). Po uruchomieniu programu będziesz musiał zdecydować, który dysk lub partycję chcesz zdefragmentować. Następnie wciskasz OK. Rozpocznie się proces rozmieszczania danych na twardym dysku. Całość będzie trwała dosyć długo, dlatego najlepiej zaplanować sobie w tym czasie inne zajęcia. Przed rozpoczęciem defragmentacji pozamykaj wszystkie programy, ponieważ dzięki temu proces przebiegnie znacznie szybciej, a ponadto unikniesz ewentualnych zakłóceń związanych ze współużytkowaniem twardego dysku.





Norton Utilities

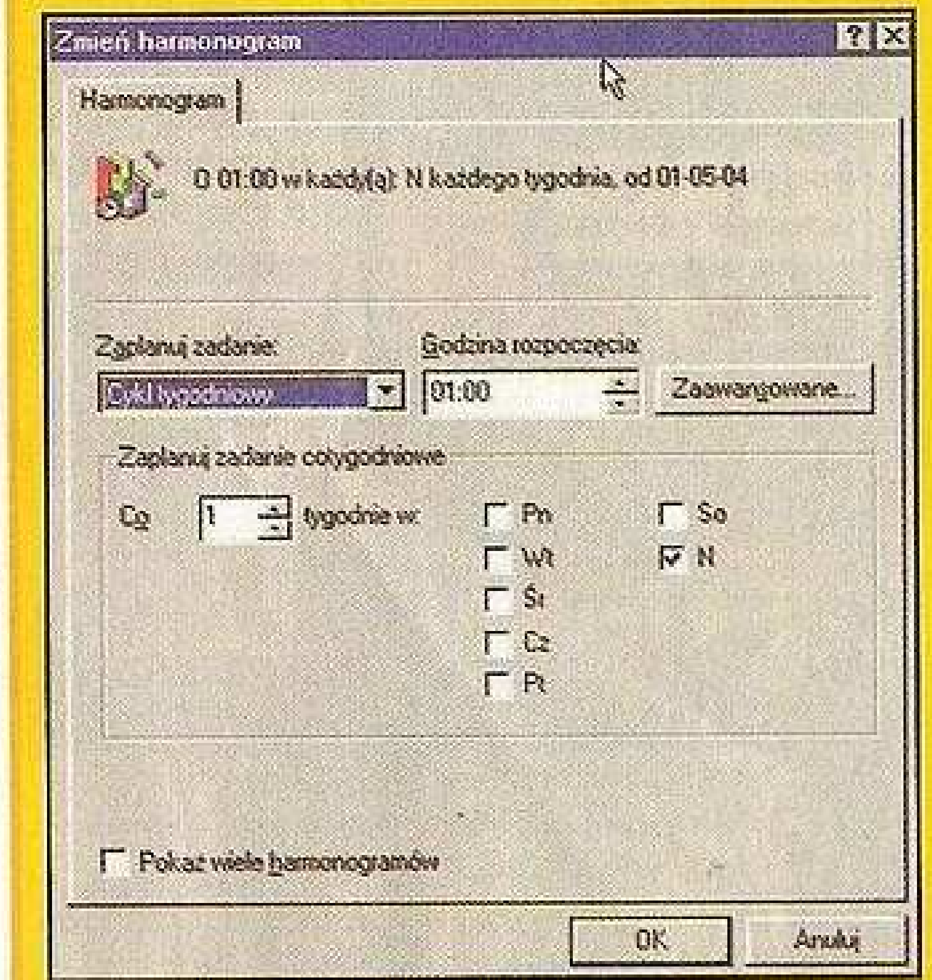
Dla wielu użytkowników zestaw programów dostarczanych wraz z systemem jest niewystarczający. Brakuje w nim np. narzędzi do odzyskiwania przypadkowo skasowanych plików czy testujących poprawność pracy systemu. W takich przypadkach pomaga komercyjny pakiet Norton Utilities. Oprócz programów zastępujących te, które znasz z Windows (Norton Registy Editor – Edytor rejestru czy Speed Disk – Defragmentator), znajdziesz w nim wiele innych przydatnych narzędzi. Odzyskanie przypadkowo skasowanych plików ułatwiają programy UnErase i UnFormat. Problemom z poprawnym działaniem systemu zaradzi natomiast System Doctor i Win Doctor. Zapobiegliwi mogą wykonać kopię zapasową najważniejszych plików na dysku przy pomocy programu Image, a o bezpieczeństwo rejestru zadba Registry Tracker. Systemowy ScanDisk możesz zastąpić znacznie lepszym Disk Doctorem. Pożyteczne okazuje się także uruchamiane wraz z systemem narzędzie uniemożliwiające zawieszanie systemu z powodu niestabilnie działających programów – CrashGuard. Dodatkowo Norton Utilities zawiera programy testujące i wyświetlające podstawowe dane dotyczące twojego komputera oraz „skutecznie" usuwające niechciane pliki (dla osób ukrywających swoje dane). Za pełną wersję Norton Utilities 2001 trzeba zapłacić około 270 zł.

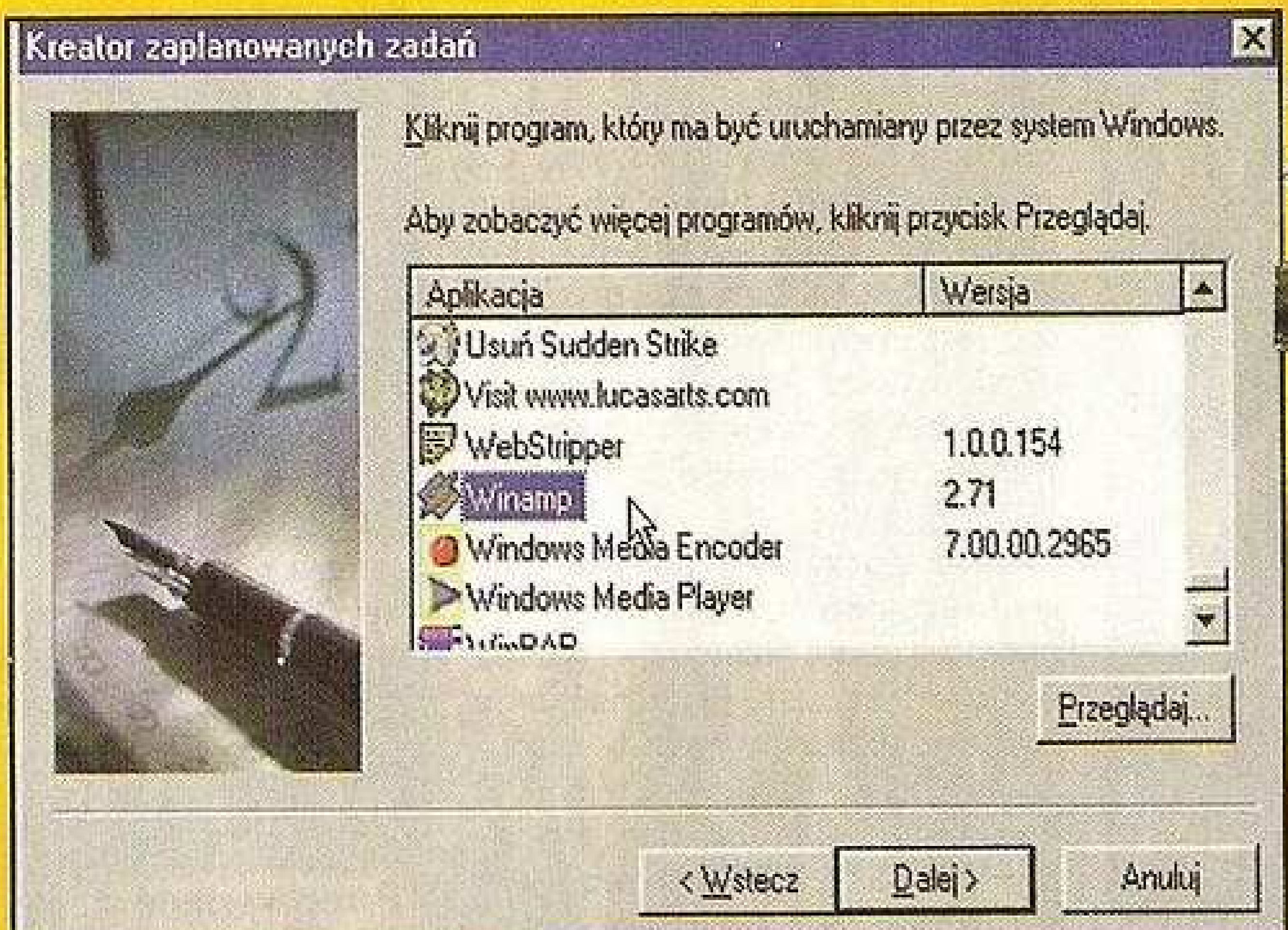


Norton Utilities 2001 to bardzo przydatny pakiet narzędzi wspomagających pracę PC

Harmonogram zadań

Jeśli po ustawieniu Kreatora konfiguracji systemu uruchomisz z menu START / PROGRAMY / NARZĘDZIA SYSTEMOWE Harmonogram zadań, zauważysz, że umieszczone są w nim wszystkie zaplanowane przez ciebie czynności. Oczywiście rola tego programu nie ogranicza się tylko i wyłącznie do obsługi kreatora. Korzystając z jego możliwości, będziesz mógł przypisać wiele zadań tak, aby komputer wykonywał je regularnie, np. raz na tydzień lub przy każdym uruchomieniu systemu. Możesz np. zaprogramować uruchamianie ulubionej piosenki przy każdym włączeniu systemu. Aby to zrobić, po otwarciu okna programu kliknij dwa razy na DODAJ ZAPLANOWANE ZADANIA, a następnie wciśnij DALEJ. Zobaczysz listę programów, które są dostępne na twardym dysku. Jeśli z jakichś powodów szukany przez ciebie program nie znajduje się na liście, będziesz musiał znaleźć go ręcznie przy pomocy opcji PRZEGLĄDAJ... Po wybraniu WinAmp wciśnij DALEJ i określ, jak często ma on być uruchamiany. W tym wypadku wybierz PRZY URUCHAMIANIU KOMPUTERA i wciśnij DALEJ. Następnie zaznacz opcję OTWÓRZ OKNO ZAAWANSOWANYCH WŁAŚCIWOŚCI... i wciśnij ZAKOŃCZ. W ten sposób poleciłeś Windows regularne uruchamianie WinAmpa. Aby kazać mu odtwarzać określoną piosenkę, w okienku URUCHOM po Win-Amp.exe dopisz „ – play D:\mp3\shout.mp3" – oczywiście zamiast tych danych podaj gdzie znajduje się twój plik i wciśnij OK. Po zrestartowaniu Windows automatycznie uruchomi Win-Ampa i ustawioną przez ciebie piosenkę.

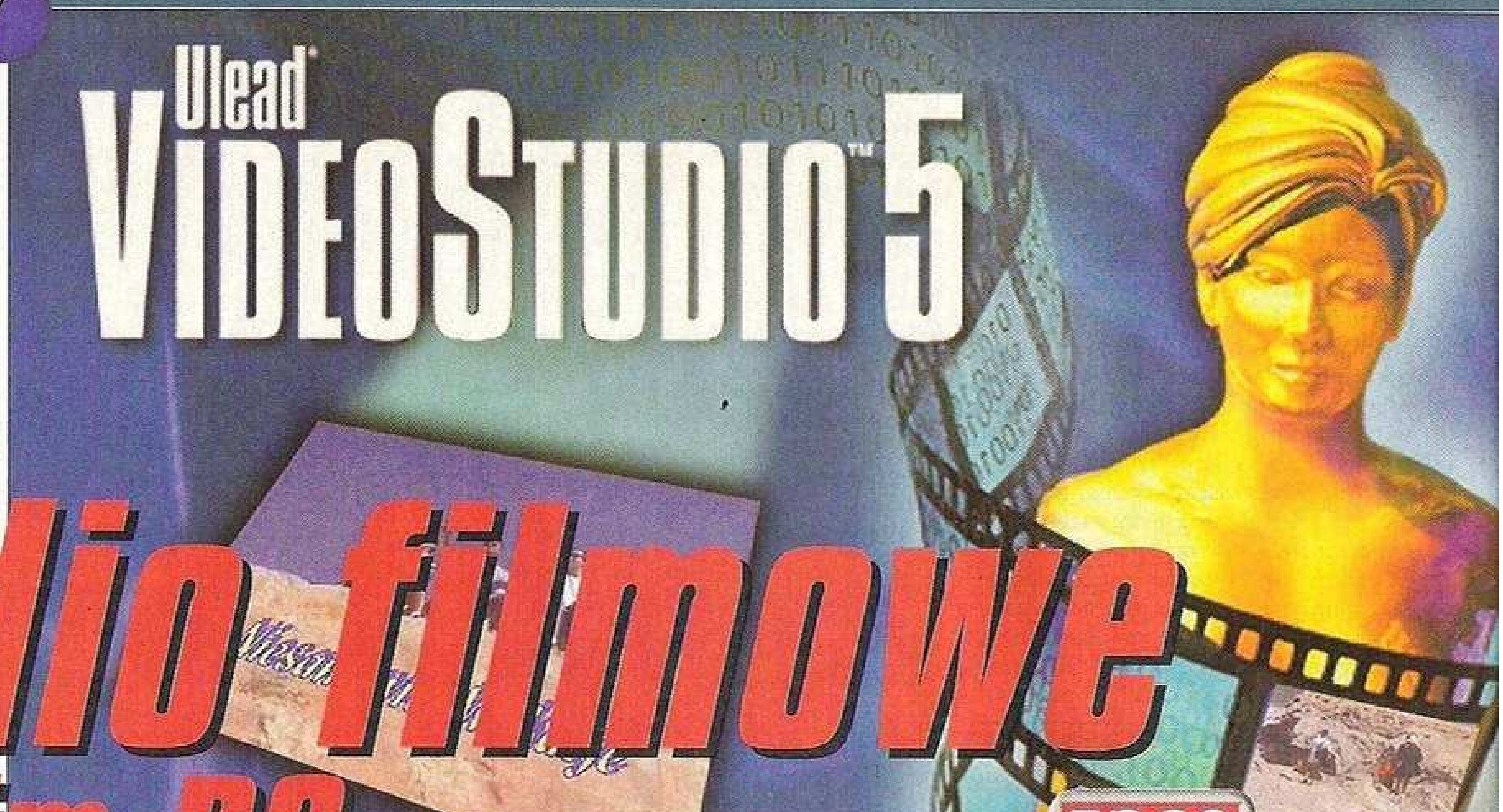






Tekst: Krzysztof Adamczyk; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Bauer

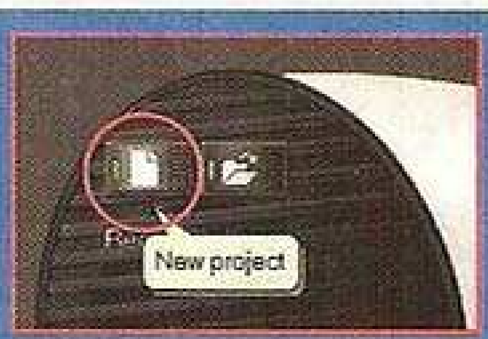
Komputery od dawna wspomagają filmowców, a efekty ich pracy widać na dużym ekranie. Również i ty możesz w domu pobawić się w komputerowy montaż filmów... z wakacji!

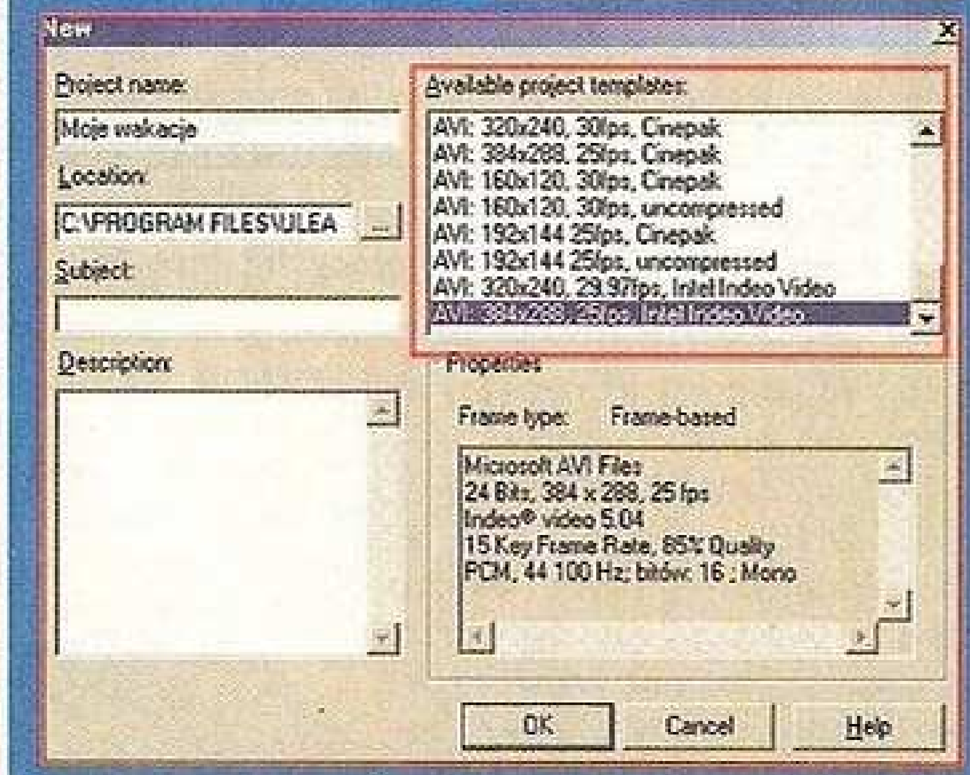


Studio filmowe w twoim PC

1. Nowy projekt

Po wybraniu NEW PROJECT musisz określić parametry swojego filmu





Bardzo ważne jest wybranie odpowiedniego sposobu kompresji filmu oraz wielkości obrazu

2. Zgrywamy film

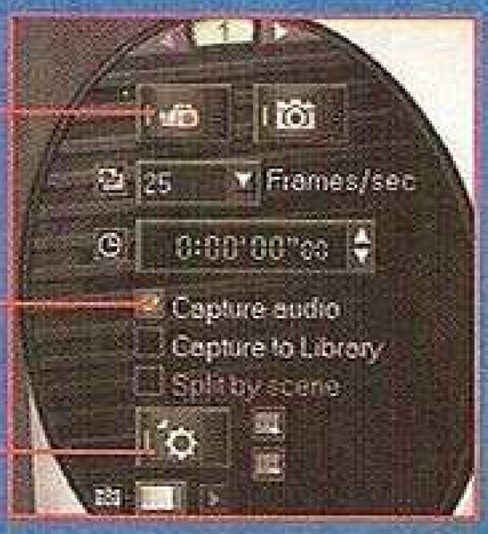
Przed rozpoczęciem zgrywania filmu musisz jeszcze ustawić liczbę klatek na sekundę



Rozpoczęcie nagrania, koniec nagrania

Włączenie nagrywania ścieżki dźwiękowej

Opcje nagrywania





Aby spróbować komputerowego montażu wideo, nie trzeba mieć superszybkiego peceta, z powodzeniem wystarczy do tego np. AMD K6/2 500 MHz. Oczywiście szybszy sprzęt oznacza lepszą jakość przechwytywanego obrazu oraz krótszy czas oczekiwania na efekty twojej pracy. Obowiązkowym wyposażeniem jest natomiast karta tunera TV lub karta graficzna posiadająca wejście wideo (musisz jakoś wprowadzić sygnał wideo do komputera). Przyda się także sporej pojemności dysk twardy oraz – jeżeli zamierzasz nagrać gotowy film na taśmę – wyjście wideo lub telewizyjne w komputerze (są w nie wyposażone niektóre karty graficzne).

Montaż dla każdego

Istnieje bardzo wiele programów przeznaczonych do obróbki filmów na PC. Najbardziej znanym jest chyba Adobe Premiere, lecz my zajmiemy się jego konkurentem – równie udanym, ale znacznie łatwiejszym w obsłudze ULEAD VIDEO STUDIO. Jak się sam przekonasz, program ten jest wyjątkowo przyjazny dla użytkownika i posiada wszystkie narzędzia potrzebne do zmontowania i udźwiękowienia amatorskiego filmu.

Po rozpoczęciu pracy nad nowym projektem – tak komputer określa twoje dzieło – musisz wybrać jeszcze przeznaczenie swojego filmu i sposób użytej kompresji. W praktyce masz do dyspozycji kilka odmian formatów MPEG 1, MPEG 2 oraz AVI, różniących się wielkością i jakością obrazu. Po tych formalnościach otworzy się przed tobą zestaw opcji programu. Wybierając właściwy format, uwzględnij możliwości swojego komputera oraz przeznaczenie filmu. Jeśli gotową produkcję zechcesz później nagrać na kasetę wideo, nie oszczędzaj na jakości. Pamiętaj także, że z wysokiej jakości obrazu możesz zawsze zrobić gorszą, natomiast odwrotne działanie jest już niemożliwe.

INFO: Zawodowcy

Jakość obrazu oferowana przez domowe komputery nie wystarcza, aby taką twórczość wideo traktować poważnie. Aby zwiększyć komfort oraz szybkość pracy, stosuje się specjalne karty do montażu wideo wraz z profesjonalnym oprogramowaniem. Niestety, cena takich zestawów jest dosyć wysoka – najtańsza karta wraz z oprogramowaniem kosztuje bowiem około 1000 złotych. W zamian otrzymujesz wysokiej jakości sprzętową kompresję obrazu (karta odciąża procesor komputera).

Łapaj obraz!

Do nagrania potrzebnych ci do dalszej obróbki fragmentów filmu (tzw. klipów) możesz użyć dowolnego programu, nawet tego dołączonego do twojej karty TV. Jednak

Jak to obsługiwać?



Na kłopoty... Bednarski, czyli nie ufaj PC!

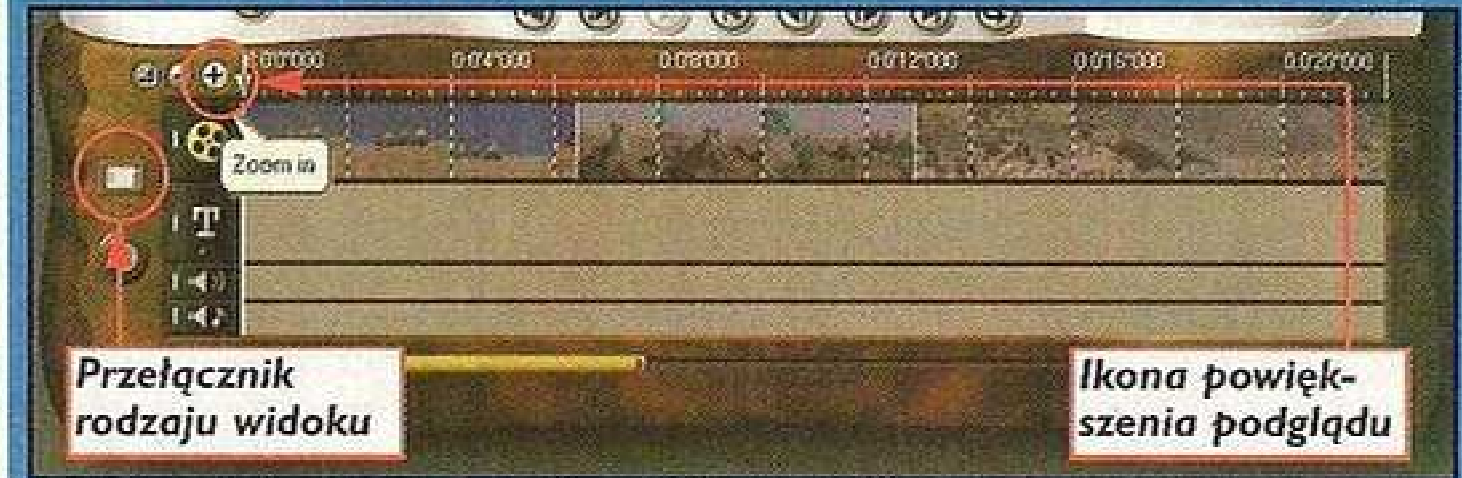


Obsługa programu VIRTUAL DUB jest łatwa. Po wejściu do trybu CAPTURE pojawi się okno podglądu. Zgrywanie (do pliku na dysk) rozpoczynasz klawiszem F5, a kończysz klawiszem Esc.

Mimo że ULEAD VIDEO STUDIO jest naprawdę bardzo przyjaznym programem, może się okazać, że przy zgrywaniu fragmentów filmów będziesz musiał skorzystać z pomocy innego oprogramowania. Bardzo dobrze nadaje się do tego VIRTUAL DUB. Ma on ponadto jeszcze jedną ważną zaletę – informuje użytkownika, ile klatek filmu zostało zgubionych. Dzięki temu nie musisz martwić się o jakość nagranych filmów.

4. Z aptekarską dokładnością

Aby móc precyzyjnie kontrolować długość poszczególnych fragmentów filmu, przełącz widok dolnego paska na TIMELINE



Storyboard – układamy scenariusz



ULEAD VIDEO STUDIO posiada bardzo sprawnie działający moduł do przechwytywania obrazu, tak więc wygodniej będzie posłużyć się właśnie nim. Aby go uaktywnić, wybierz po prostu **CAPTURE** z górnej belki menu. Program w większości wypadków sam wykrywa zainstalowaną kartę telewizyjną, tak więc po chwili powinieneś zobaczyć okno z podglądem nagrywanego materiału. ULEAD VIDEO STUDIO pozwala także wybrać źródło sygnału (wejście antenowe, wideo lub SVHS) oraz określić inne parametry pracy, tak więc nagranie potrzebnych fragmentów filmu, czy to z magnetowidu, czy z kamery, polega głównie na... wciskaniu w odpowiedniej chwili umieszczonego na ekranie przycisku **RECORD**. Prawda, że łatwe? Nie musisz się nawet zastanawiać, jak nazwać łapane klipy – wszystkie i tak trafią do specjalnej biblioteczki. Trochę problemów może natomiast sprawić nagrywanie filmu przy sygnale ze złącza anteny. Aby ustawić kanał, musisz bowiem najpierw uruchomić oryginalny program tunera TV, wybrać właściwy kanał, wyjść z programu i dopiero potem włączyć ULEAD VIDEO STUDIO. I na koniec cenna uwaga: pamiętaj, że z krótkimi fragmentami filmów pracuje się zdecydowanie lepiej niż z kilkuminutowymi gigantami! Gdy już będziesz miał wszystkie potrzebne filmów, przeciągnij je myszką z dolnego okna w okienko z biblioteką plików.

Jak to zrobić krok po kroku?

Do układania fragmentów filmu w całość służy **STORYBOARD**. Ta część programu może działać w dwóch trybach: dokładnym – **TIMELINE**, pozwalającym precyzyjnie łączyć poszczególne klipy wideo za sobą, oraz bardziej ogólnym, nazwanym właśnie **STORYBOARD**. W obydwu wypadkach cała praca związana z montażem sprowadza się do... chwycenia myszką i przeciągnięcia wybranej ikonki filmu, efektu lub dźwięku do głównego okna na dole ekranu. Zresztą efekt twoich działań jest widoczny prawie natychmiast. Możesz także w każdej chwili obejrzeć wybrany fragment w oknie podglądu, a jeżeli uznasz, że jest on zbyt długi, odpowiednio go przyciąć, korzystając ze specjalnych suwaków pod oknem podglądu. Wszystkie te modyfikacje są całkowicie odwracalne, tak więc nie musisz się martwić, że zniszczysz fragment filmu.

Oczywiście tak złożony film nie wygląda zbyt dobrze, a przejścia pomiędzy poszczególnymi scenami są zbyt widoczne. Ale od czego masz opcję **EFFECTS**? Po jej wybraniu biblioteka z filmami zmieni się w pasek wyboru rodzaju przejścia pomiędzy obrazami. Masz tutaj do dyspozycji wszelkie znane sposoby zamiany jednej klatki filmu w drugą: przewijanie, zoom, płynne przenikanie itp. Jak dodać wybrany efekt? Wystarczy po prostu przeciągnąć go do okna **TIMELINE**

5. Efekty przejścia obrazu



Do modyfikowania ustawień przejść pomiędzy obrazami służy to niepozorne menu. Część opcji uaktywnia się w zależności od wybranego efektu

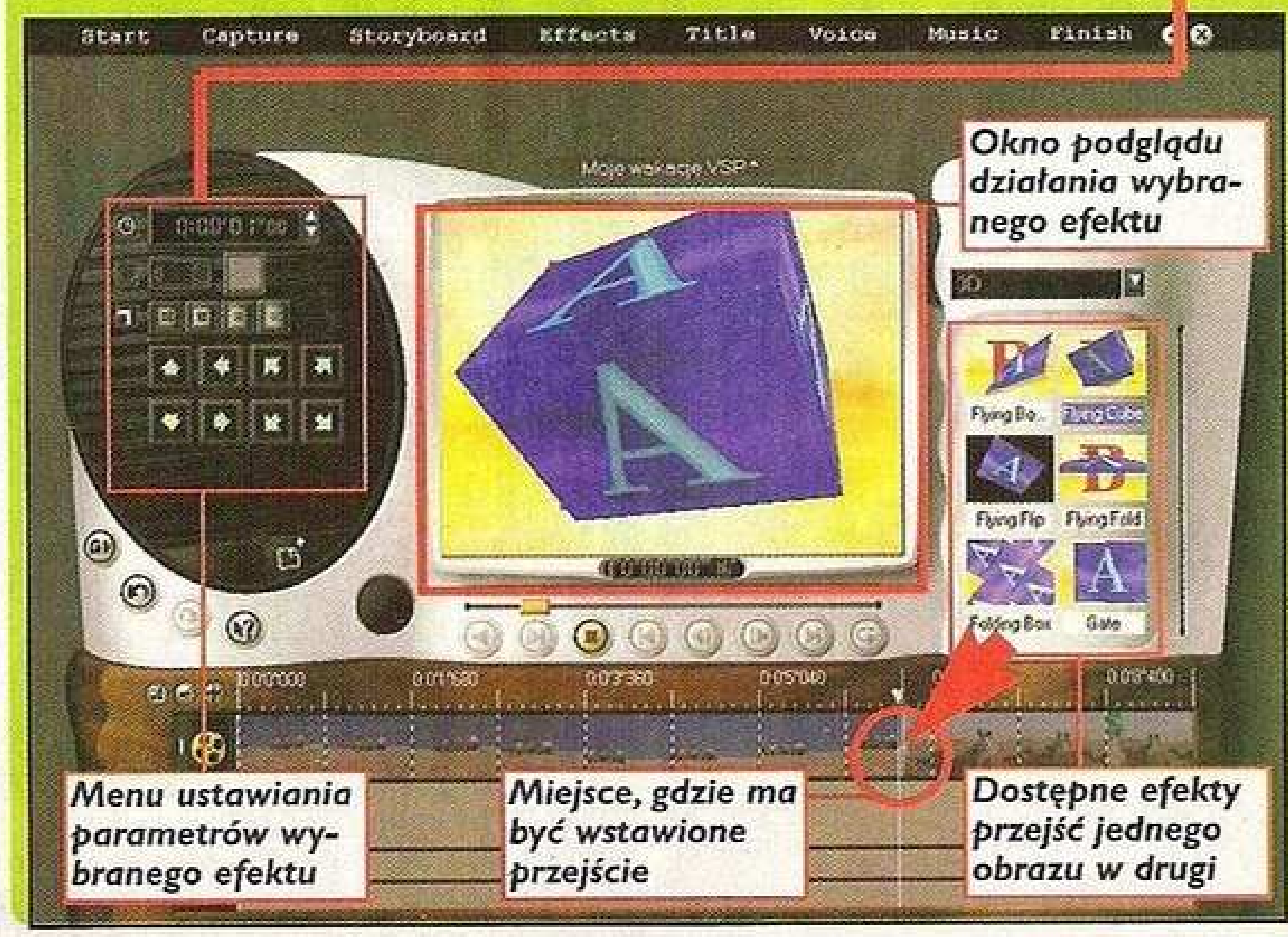


3. Co za długo, to niedobrze

Zbędne fragmenty filmu zlikwidujesz przy pomocy suwaków pod ekranem podglądu. Pamiętaj, aby wcześniej zaznaczyć właściwy klip!



Menu efektów specjalnych



Tytuły



Niech zagra muzyka



w miejsce łączenia się dwóch fragmentów filmu. A jeśli nie pasuje ci jakiś efekt, możesz go skasować! Poza gotowymi propozycjami autorów programu, możesz także samodzielnie modyfikować działanie wybranych efektów. Służy do tego menu znajdujące się po lewej stronie ekranu.

Tytuły oraz dźwięki

Kolejne części programu, nazwane **TITLE**, **VOICE** oraz **MUSIC**, służą do dalszego upiększania twojego filmu. W pierwszym menu zyskasz możliwość dodawania do obrazu tytułów. Twórcy programu zadbali, abyś mógł nie tylko użyć dowolnego kroju pisma zainstalowanego w systemie, ale też dali możliwość wyboru: czy tytuł ma być nieruchomy, czy przesuwający się, czy może... wynurzający się niczym z mgły! Nie ma też problemów z użyciem polskich liter. Podobnie jak wcześniej, aby skorzystać z możliwości dodania tytułu do filmu, wybraną ikonę po prostu przeciągasz i upuszczasz nad oknem **TIMELINE**. Dwie ostatnie opcje (**VOICE** oraz **MUSIC**) służą do udźwiękowiania filmu. Możesz teraz dodać nagrane wcześniej pliki audio albo połączyć oryginalną ścieżkę dźwiękową z muzyką z płyty CD. Program obsługuje bezpośrednio napęd CD-ROM, pozwalając zgrać potrzebne utwory do filmu. W tym celu po prostu wskazujesz w odpowiednim menu wybraną ścieżkę audio i naciskasz klawisz nagrywania. W oknie **TIMELINE** zobaczysz powiększający się pasek – to właśnie nagrywany utwór muzyczny. By osiągnąć naprawdę niesamowite efekty, przygotuj sobie wcześniej pliki WAV z nagranymi specjalnie odgłosami, np. okrzykami, śmiechem itp. Będziesz mógł je wczytać do programu i użyć w swoim filmie.

Dzieło gotowe!

Gdy skończysz pracę nad filmem, pozostaje jeszcze uwiecznienie go dla potomnych. Wybierając **FINISH**, wejdziesz do ostatniego modułu programu, służącego do nagrywania gotowego filmu na dysk. Wykorzystaj opcję **MAKE A MOVIE**. Po jej użyciu musisz jeszcze określić format zapisu i miejsce nagrania gotowego pliku. Pod tym względem program powinien zaspokoić najbardziej wybrednych użytkowników, znajdziesz tu bowiem zarówno opcję tworzenia filmów do dystrybucji w Sieci (formaty RealVideo oraz Windows Media Video), jak i bardziej tradycyjne sposoby zapisu – **MPEG** czy **AVI**. Na koniec wciskasz OK i... czekasz cierpliwie, aż program przeliczy klatkę po klatce. Co ważne, ten proces nie zajmuje aż tak dużo czasu, jak można by się spodziewać. Jeśli masz kartę graficzną z wyjściem TV, możesz podłączyć magnetowid do komputera i, uruchomiwszy odtwarzanie filmu w trybie pełnoekranowym, nagrać swoją twórczość na zwykłą kasetę wideo.

ULEAD VIDEO STUDIO nie jest programem najtańszym – konieczność wydania około 500 złotych może zniechęcić niejednego użytkownika. Z drugiej strony konkurencyjny ADOBE PREMIERE kosztuje ponad 2200 złotych! Na pocieszenie pozostaje jednak możliwość skorzystania z 30-dniowej wersji demo, którą można za darmo pobrać z serwera firmy – **www.ulead.com**. Wersja demonstracyjna posiada jednak pewne przykre ograniczenie: pozwala nagrać film o długości do 30 sekund. Ale to i tak wystarczy, aby się świetnie bawić przez kilka dni.

Superprodukcja



Każdy film zaczyna się od tytułu...


Potem efektowne przejście...

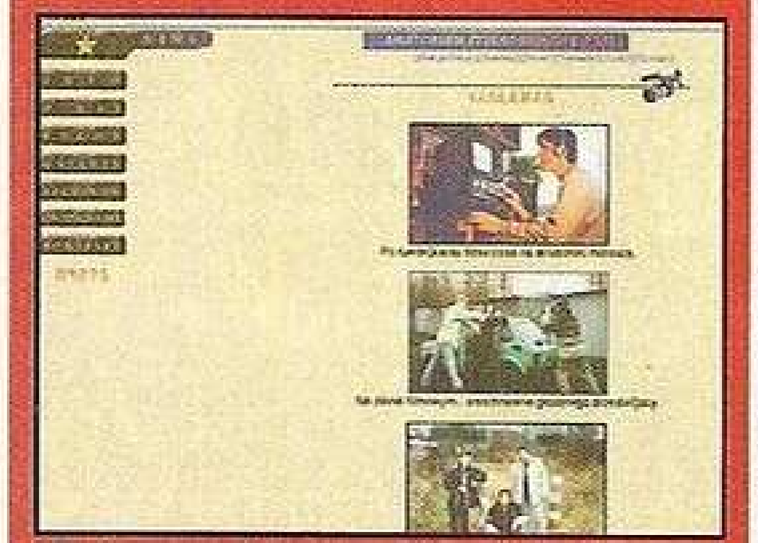

Samotny Beduin na wielbłądzie...


...marzy o basenie z chłodną wodą! Ciąg dalszy zależy już tylko od twojej wyobraźni!

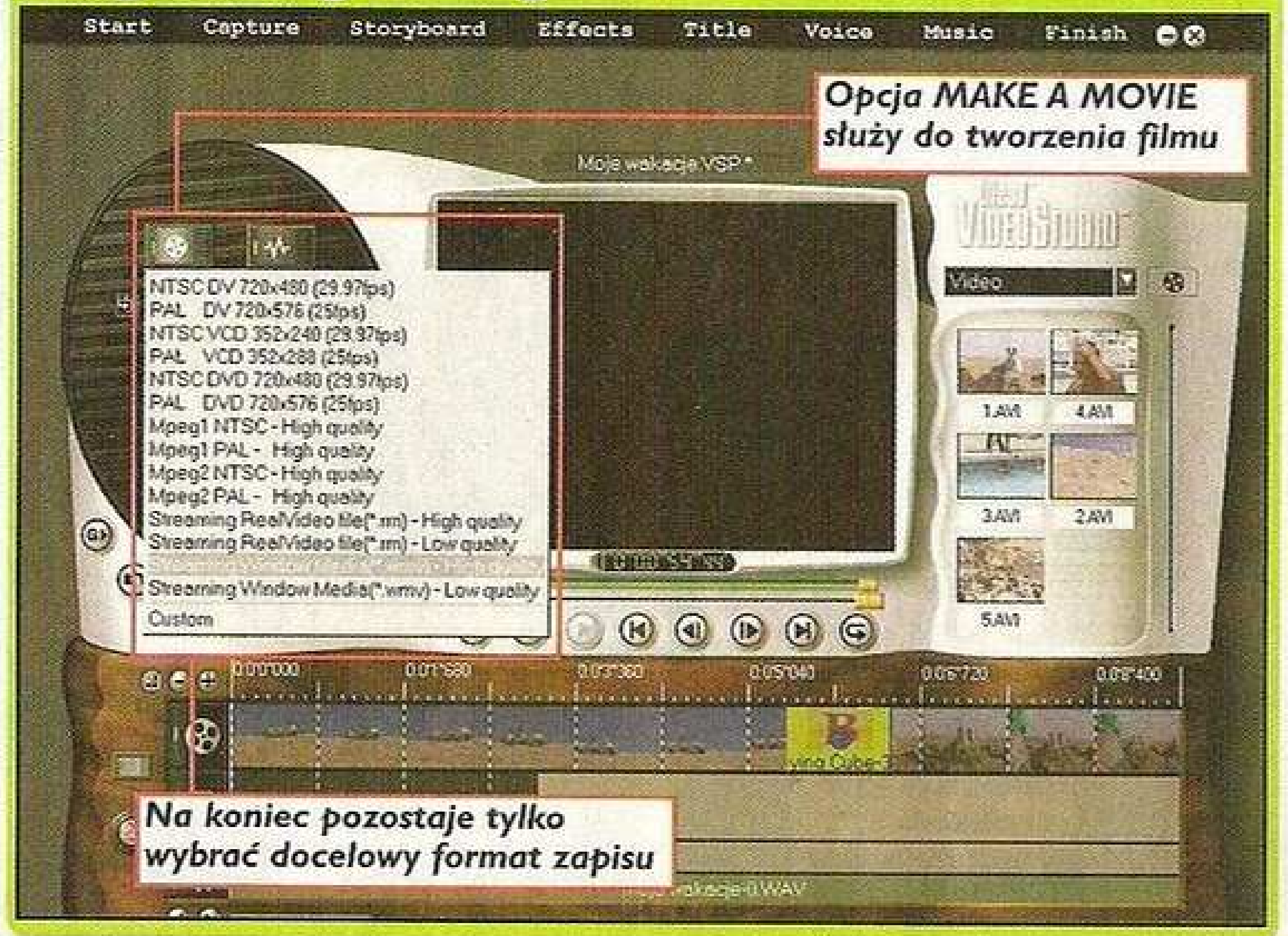
Wideo w Sieci



Strona producenta programu: www.ulead.com


Coś o robieniu filmów amatorskich: www.lo9.szczecin.pl/~zefir

Nagranie gotowego filmu



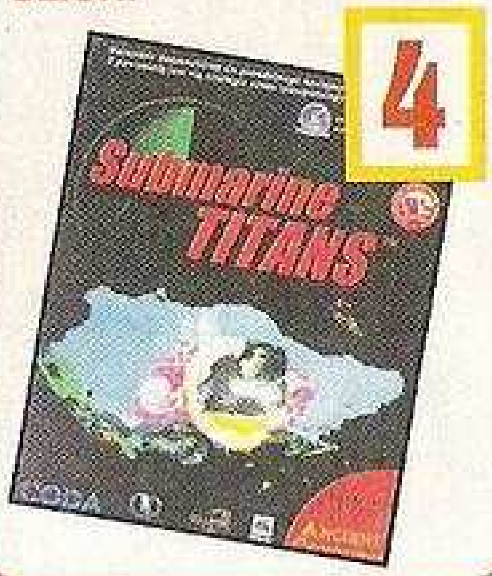
Tekst: R.J. „Yackoo!"

WAKACYJNY KONKURS CLICKA

SUPERKONKURS 13/01

Submarine Titans
nagrodę ufundował CLICK!

4



Music Maker 5 i Junior
nagrodę ufundował CLICK!

61



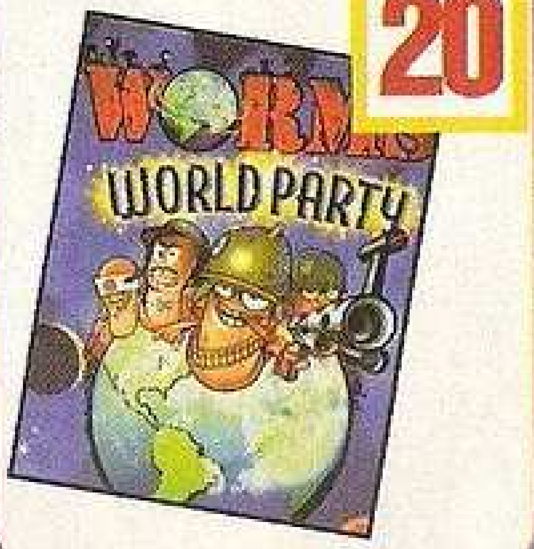
Giants: Citizen Kabuto
nagrodę ufundował CLICK!

27



Worms World Party
nagrodę ufundował CLICK!

20



Settlers 4, Pizza 2, Wrota Baldura 2, The Longest Journey
nagrodę ufundował CLICK!

21



Black & White
nagrodę ufundował CLICK!

10



Klasyka gier
nagrodę ufundował CD PROJEKT

13



Serious Sam
nagrodę ufundował PLAY IT

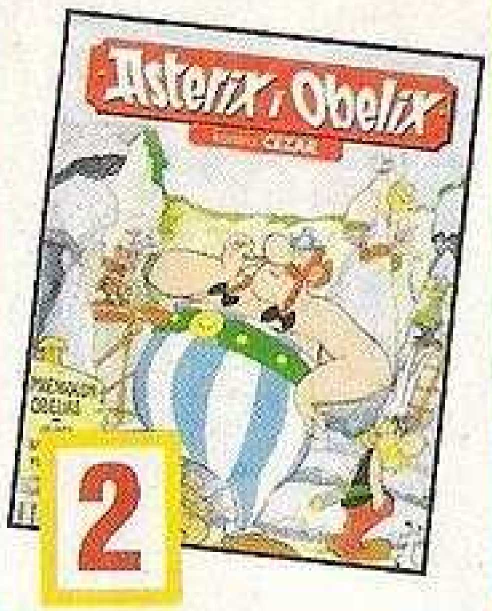


Lego Bionicle
nagrodę ufundowała firma LEGO

20



Komiks Asterix i Obelix
nagrodę ufundowało wydawnictwo EGMONT



2

Koszulka Earthworm Jim 3D
nagrodę ufundował CD PROJEKT



Koszulka Red Alert 2
nagrodę ufundował IM GROUP

6



Film Stuart Malutki
nagrodę ufundował WARNER BROS.

3



Okulary 3D
nagrodę ufundował IM GROUP



41

Drodzy Czytelnicy!

Już wkrótce rozpoczną się wakacje. Postanowiliśmy przygotować dla Was letnią niespodziankę – specjalny konkurs CLICKA! z ciekawymi nagrodami! A oto zasady zabawy:

1. Aby wziąć udział w losowaniu nagród, należy przysłać na nasz adres **opowiadanie opisujące Waszą najciekawszą wakacyjną przygodę.**

2. Wraz z opowiadaniem musicie przysłać maksymalnie **2-3 zdjęcia związane** z opisanym przez Was wydarzeniem.

3. W losowaniu nagród wezmą udział wyłącznie prace przysłane w kopertach z naklejonymi **kuponami konkursowymi z numerów wakacyjnych CLICKA!** (13, 14-15 oraz 16-17). Na Wasze prace czekamy do **1 września 2001!**

Nasz adres:
CLICK!, skr. poczt. 333
04-026 WARSZAWA

Pamiętajcie o dopisku na kopercie

WAKACYJNY KONKURS CLICKA!

Kubki i długopisy
nagrodę ufundował IM GROUP

7



PONAD 230 NAGRÓD DO WYGRANIA

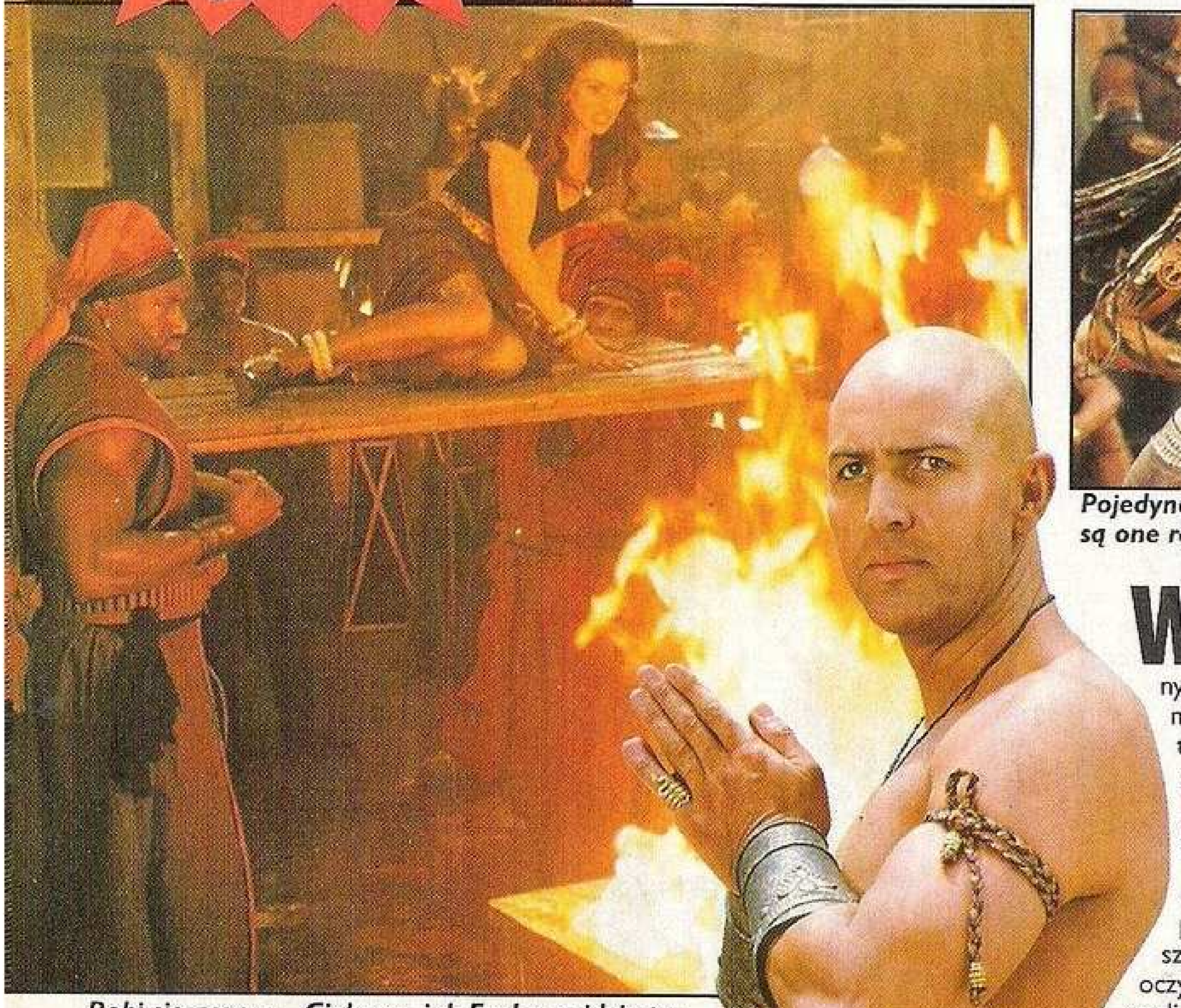
KONKURS WAKACYJNY
KUPON NR 1

Zabandażowanych powinno się zwozić do szpitali, a nie do grobowców! Nic dziwnego, że niektórzy z nich, niezadowoleni z ciemnego i chłodnego lokum, wściekają się i zaczynają po nocach straszyć!

Mumia powraca



PREMIERA 22.06.01



Robi się gorąco... Ciekawe, jak Evelyn zejdzie teraz z tej półeczki, gdy wokoło szaleją płomienie...



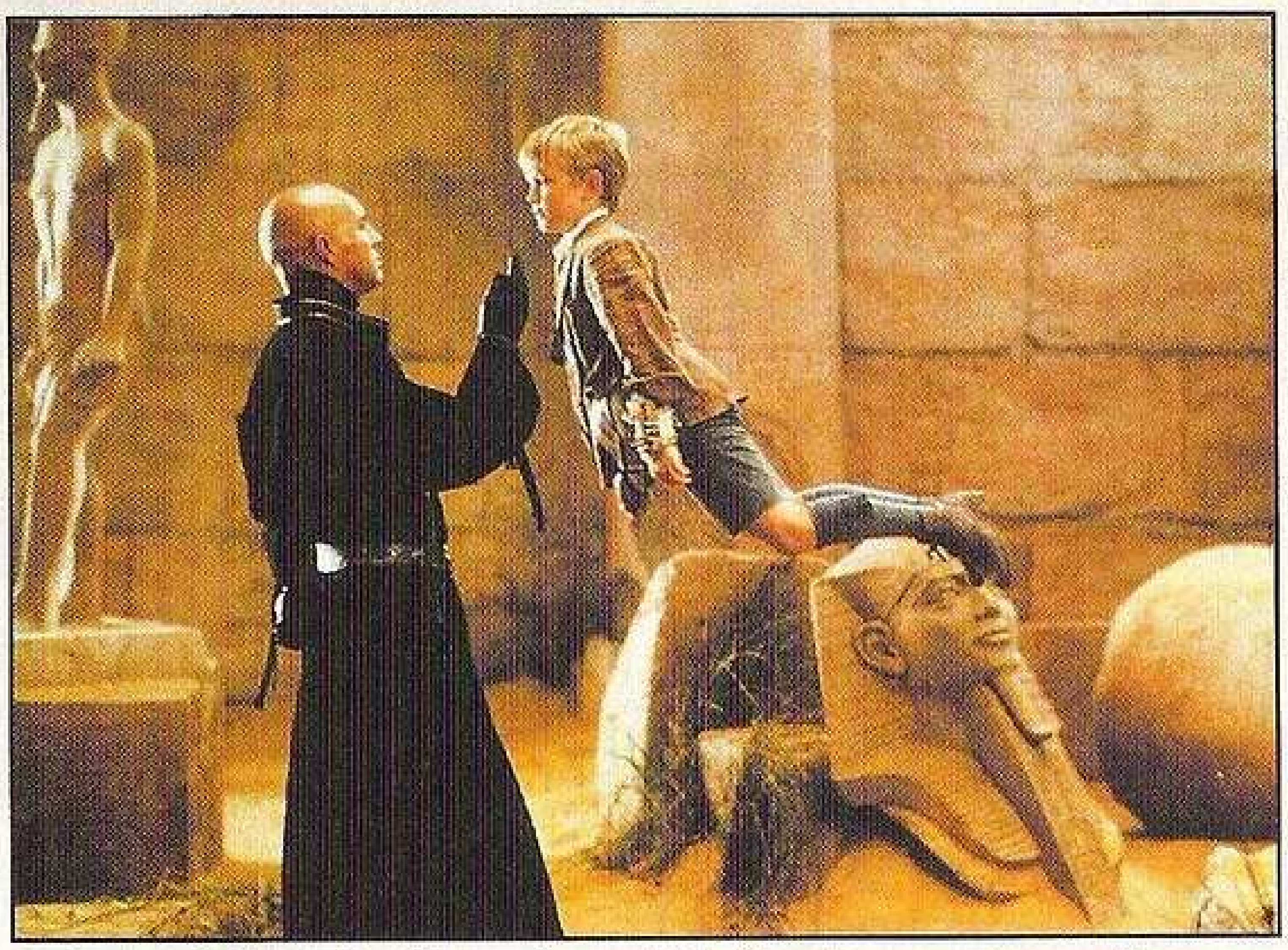
Pojedynek pięknych kobiet na sztylety i ostre paznokcie. Trzeba przyznać, że są one równie waleczne i zacięte, jak rasowi wojownicy

W 1923 roku grupka poszukiwaczy skarbów odnalazła w piachach Sahary starożytny grobowiec. Spoczywała w nim mumia egipskiego kapłana Imhotepa, pogrzebanego żywcem za zakazaną miłość do kobiety Faraona. Piramidy zdrajcy strzegły potężne zaklęcia, rzucone zarówno przez wykonawców wyroku, jak i przerażonego, pałającego żądzą zemsty nieszczęśnika. Młodzi podróżnicy oczywiście nie wiedzieli o tym i zerwali pieczęcie trzymające Zło w ukryciu. Tym samym ściągnęli na swoje biedne karki przerażającą klątwę. Imhotep ożył. (O ile pogrzebana żywcem mumia żywego kapłana może po 3000 lat od domniemanej śmierci ożyć – strasznie to skomplikowane!) W parę chwil później rozpoczął swój tradycyjny taniec śmierci i przerażenia. Zagnanie go z powrotem do świata umarłych kosztowało bohaterów filmu „Mumia" kilka wiader potu i potężną, dożylną dawkę strachu. **Zadowoleni byli tylko hollywoodzcy producenci, zarobili bowiem na czysto grubo powyżej 100 milionów dolarów!**

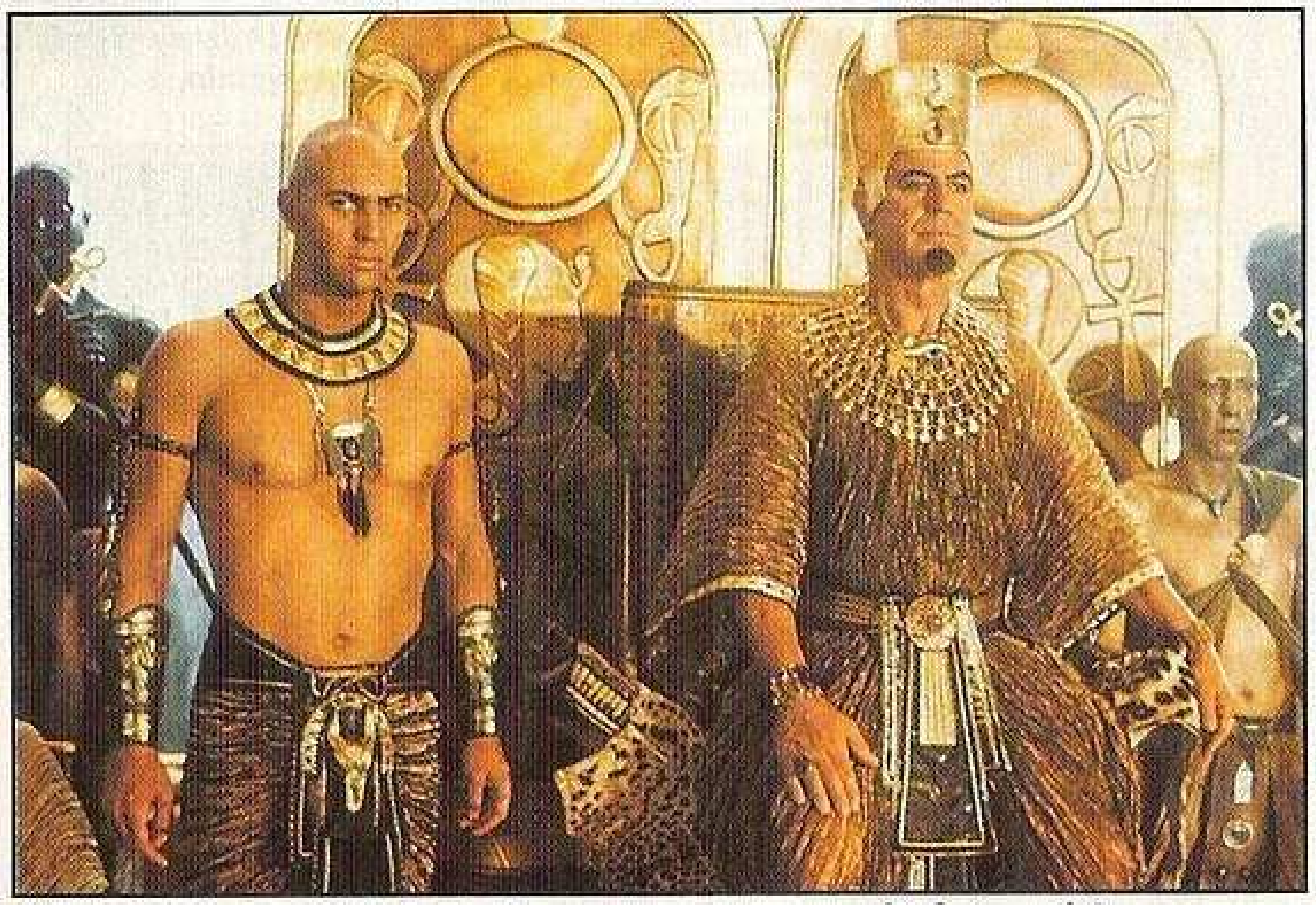
Jest rok 1935 i „Mumia powraca". Brytyjskie Muzeum Narodowe organizuje wielką wystawę związaną z starożytnym



Hurrra! Na wroga! Czy taką szablą da się załatwić mumię? Innym nie udało jej się zgładzić przez 3000 lat...



Imhotep włada wielką siłą magiczną. Mały Alex nie ma z nim raczej szans. Należy tylko mieć nadzieję, że kapłan lubi rozbrykanych chłopców



Kapłan Imhotep szykuje się do ostatecznej rozgrywki. Sojuszników zawsze można znaleźć, pytanie tylko, ile trzeba będzie za to zapłacić

Egiptem. Trafia nań mumia Imhotepa i... oczywiście żywy trup pochowany za życia, a potem ożywiony i zabity, ożywa. (I znowu strasznie to skomplikowane!) Na szczęście w tym samym mieście żyją główni bohaterowie pierwszej części filmu. Rick (Brendan Fraser) i Evelyn (Rachel Weisz) stanowią obecnie zgrane małżeństwo z dziesięcioletnim stażem, mogące się pochwalić uroczym potomkiem o imieniu Alex. Jak łatwo się domyślić, drogi pana Imhotepa i państwa O'Connell (bo tak z domu było Rickowi) skrzyżują się znowu.

Tym razem jednak sprawa nie ma się aż tak prosto, jak poprzednio. Świętej pamięci żywy-martwy kapłan pragnie zapewnić sobie nieśmiertelność i nie przebiera w środkach. **Tyle że w zupełnie innym miejscu ożywa inna prastara siła, równie potężna, co Imhotep. Również i ona nie przebiera w środkach, na dodatek pała bardzo negatywnymi uczuciami w stosunku do wspomnianego żywego umarlaka.** Oto bowiem 6000 lat temu niejaki Król Skorpionów zawarł tajny pakt z bogiem Anubisem, który następnie bezceremonialnie złamał. Wyklęty, odszedł na wieki, by teraz (w 1935 roku) wrócić do świata żywych i na czele armii umarlaków zakończyć historię cywilizacji ludzkiej. Imhotep przeciwstawia mu się, gdyż sam marzy o władzy nad światem. Jednocześnie syn Ricka, Alex, wchodzi w posiadanie tajemniczej bransoletki zdolnej wyświetlać hologramy, która należała niegdyś do samego Anubisa. W efekcie dochodzi do widowiskowej walki z udziałem potężnych istot, stanowiącej pole do popisu dla specjalistów od komputerowej grafiki.

I rzeczywiście – „Mumia powraca" to jeden z pewnych kandydatów do Oskara w kategorii efektów wizualnych. Mistrzowie z Industrial Light & Magic (to oni zajmowali się „Parkiem Jurajskim" i „Gwiezdnymi wojnami") stanęli na wysokości zadania. Starcie olbrzymich armii pokracznych stworów z piekła rodem robi olbrzymie wrażenie. Przygotowanie tej sceny kosztowało ponad 5 milionów dolarów, a więc tyle, ile cały film „Ogniem i mieczem", przygotowany przez polskich producentów zeszłej zimy! Równie perfekcyjnie zaaranżowano pojedynki z udziałem żywych aktorów. Odpowiedzialny za choreografię walk pół-Japończyk Hido nauczył wszystkich zgromadzonych na planie kopać, skakać i machać krótkim mieczykiem niczym średniowieczni wojownicy Ninja! Dzięki temu toczące się na ekranie walki stały się dużo bardziej realistyczne niż w pierwszej części filmu. Ciężką pracę wykonali też scenografowie. Kairski dworzec kolejowy, o wyglądzie rodem z początków zeszłego wieku, ognista pieczara Króla Skorpiona, wreszcie piramidy i pałac Faraona mogłyby stanowić atrakcję turystyczną w jakimś wesołym miasteczku! Ponadto w „Mumia powraca" nie brakuje klasycznych scen przygodowego kina akcji, takich jak pościgi samochodowe, strzelaniny czy lot sterowcem. To dzięki nim oraz redukcji scen komediowych obraz ten wydaje się dużo bardziej mroczny od pierwszej części. I dużo bardziej wciągający.

Film trafił już na ekrany amerykańskich kin. Zdaniem wielu widzów sequel „Mumii" przerósł ją o kilka długości, oferując akcję i przygody na najwyższym światowym poziomie. Inaczej zareagowali krytycy. Ich zdaniem film „Mumia powraca" stanowi podręcznikowy przykład obrazu na wskroś kiczowatego, w którym nie chodzi o ciekawą historię, dobre aktorstwo i humor, a o widowiskowe efekty specjalne. Król Skorpionów, grany w filmie przez znanego zapaśnika o pseudonimie The Rock, wygląda podobno bardziej komicznie niż pracownicy „13 posterunku", a głównych bohaterów mogłyby zastąpić prawdziwe mumie – zachowują się tak sztywno, że nikt nie zauważyłby różnicy. **Ci sami krytycy nie odpowiedzieli jednak na pytanie, dlaczego na „Mumia powraca" tłumy walą drzwiami, oknami i kominami, zaś lansowanym przez nich kinem ambitnym pies z kulawą nogą się nie interesuje.**

„Mumia powraca" to wymarzony prezent dla miłośników kina lekkiego, w którym to piękny Egipt i widowiskowe efekty specjalne stanowią duet nie do pobicia. Jeśli podobała ci się „Mumia", wiesz już, jaki film powinieneś zobaczyć tego lata. Tym bardziej, że już niedługo na ekranach pecetów pojawi się MUMMY RETURNS, gra nawiązująca do historii opowiedzianej w filmie!



Akcja za akcją. Chyba tego pana zaraz będzie bardzo bolało





Państwo O'Connell wracają do Egiptu. Mumia już czeka...



Aaaaa! Mamo! Tam jest mumia. I to całkiem żywa!

Pomysł 5 | Aktorzy 4 | Akcja 5

Mumia powraca
Akcja / USA

Premiera: 22 czerwca
Od lat 15

www.themummy.com

To już drugie spotkanie z przerażającą mumią, która straszy w zakamarkach piramid

4+

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: UIP-ITI

The SIMS ONLINE





Jak tylko wprowadzisz swojego ludzika do gry, będziesz mógł poznać innych Simów o podobnych zainteresowaniach

Już niedługo sen o globalnej wiosce może się spełnić. A to za sprawą sieciowej odmiany THE SIMS, która już niebawem zelektryzuje graczy na całym świecie



Hurra! Nie jesteś sam. Możesz spotykać się z przyjaciółmi, imprezować, a nawet zabawić w Big Brothera



Współżycie w wesołej społeczności Simów w THE SIMS było fascynujące i niemal idealne, ale miało niestety kilka niedociągnięć. **Spotkania z przyjaciółmi, kolacje, imprezki i wielkie balangi stanowiły esencję gry. Spokoju nie dawało za to schematyczne zachowanie się Simów.** Mogłeś podlizywać się, aby zyskać przyjaciół lub kupować prezenty wybrance serca, aby cię poślubiła. Nikt nie mógł cię „po prostu" nie lubić czy powiedzieć „nie, bo nie". Wystarczyło wszystko rozegrać sprawnie i zgodnie ze schematem, aby zyskać przebaczenie drugiego Sima, jego przyjaźń lub miłość. Całkiem inaczej niż w prawdziwym życiu, i to właśnie było wadą gry. Już niedługo jednak zostanie ona wyeliminowana za sprawą sieciowej odmiany gry, czyli THE SIMS ONLINE. W tej wersji, oprócz kilku postaci sterowanych przez komputer, obejmujących jakieś znaczące stanowiska urzędowe w mieście, brać będą udział tylko Simowie sterowani przez graczy.

Przed zabawą będziesz musiał stworzyć swojego ludzika. Możesz skorzystać z gotowego szablonu, zrobić postać od początku lub importować już istniejącą z gry THE SIMS. Każdy element ubioru, kolor włosów czy skóry pupila będzie zależał od ciebie. Po zabiegach kosmetycznych będziesz musiał ustalić charakter Sima, po czym komputer wyszuka graczy, do których będzie on pasował. Z czasem powstanie zapewne wiele osiedli mieszkaniowych z Simami o podobnych charakterach i upodobaniach, żyjących ze sobą w zgodzie. Następnie wybierzesz jedno z miast rozsianych na kuli ziemskiej, posiadających aktywne serwery do gry. Tam postawisz swój dom i rozpoczniesz egzystencję w wirtualnym świecie.

Ciekawie zostanie rozwiązana sprawa pracy. Do twojej dyspozycji zostanie oddanych kilkanaście zawodów. Jednak nie wszystkie będą atrakcyjne (np. praca ogrodnika u innych Simów...). By zarobić pieniądze, będziesz musiał często współpracować z innymi graczami. Np. skomplikowane urządzenie musi obsługiwać kilku ludzików, między których należy wcześniej podzielić pracę i ustalić ich kompetencje.

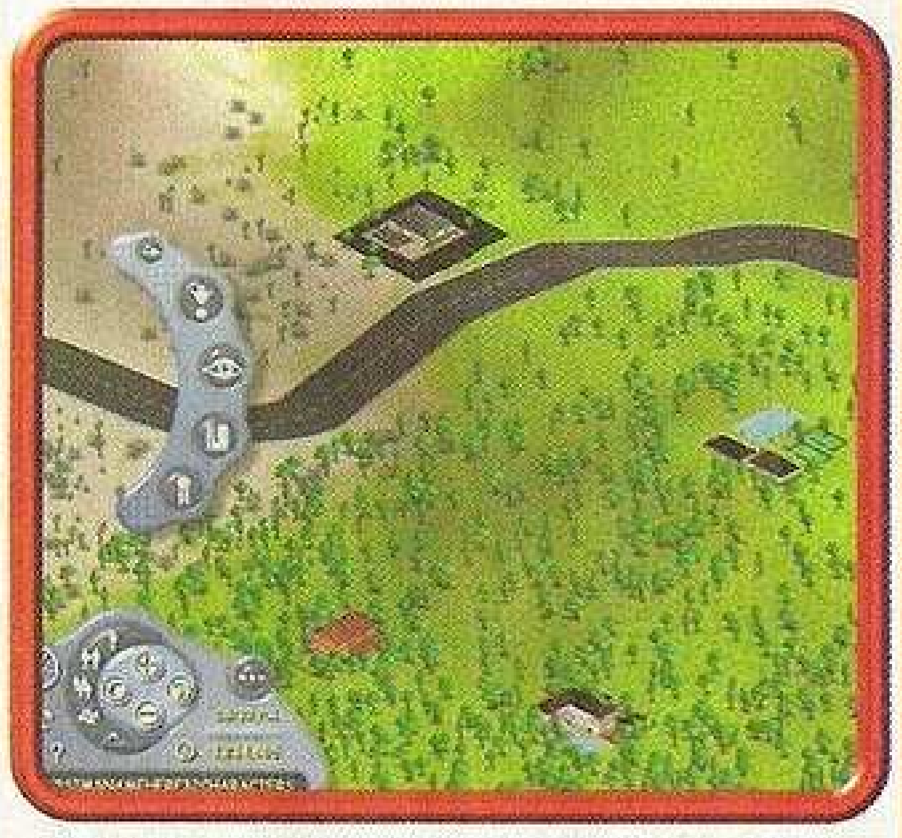
Producenci zapewniają o różnorodności rozgrywki. Po wyprawieniu kilku imprez i zyskaniu dobrych znajomych będziesz mógł zaprosić paru sąsiadów do wspólnego mieszkania. **Atrakcją będzie możliwość zorganizowania popularnego ostatnio reality show (np. Big Brother), gdzie ludzie o różnych charakterach będą zmuszeni do wspólnego mieszkania.** Nie obejdzie się oczywiście bez nominacji współlokatorów do opuszczenia domu! Takich smaczków, które mają sprawić, by gra nie była monotonnym ciągiem powtarzanych czynności, jest oczywiście więcej. THE SIMS ONLINE będzie korzystać z tego samego programu graficznego, co pierwotnie THE SIMS. Jest to atutem gry, ponieważ zaawansowane technologicznie rozwiązania graficzne nie ucieszyłyby graczy mających wolne łącze internetowe czy słabsze komputery.

Chociaż gra THE SIMS ONLINE nie zdobędzie raczej popularności na miarę ULTIMA ONLINE, to z pewnością zaskarbi sobie sympatię wielu graczy na całym świecie. Bez wątpienia stanie się fenomenem, przynajmniej na miarę THE SIMS.

kto to zrobił

MAXIS

MAXIS to firma znana przede wszystkim z ponadczasowego **SIM CITY**. Oprócz tego, po drodze do **THE SIMS**, wydawała wszelkiej odmiany gry z serii **SIM**, takie jak **SIM EARTH, SIM FARM** czy nawet **SIM ANT**, gdzie zarządzałeś mrowiskiem! Gry **MAXIS** od lat mają charakterystyczny, niepowtarzalny klimat doceniany przez miliony graczy na całym świecie.



Pierwsze domki już stoją, jest nawet jakiś basen. Tu może być całkiem fajnie!



Żeby zacząć spotykać się z innymi Simami, musisz najpierw zdecydować, gdzie chcesz postawić swój dom



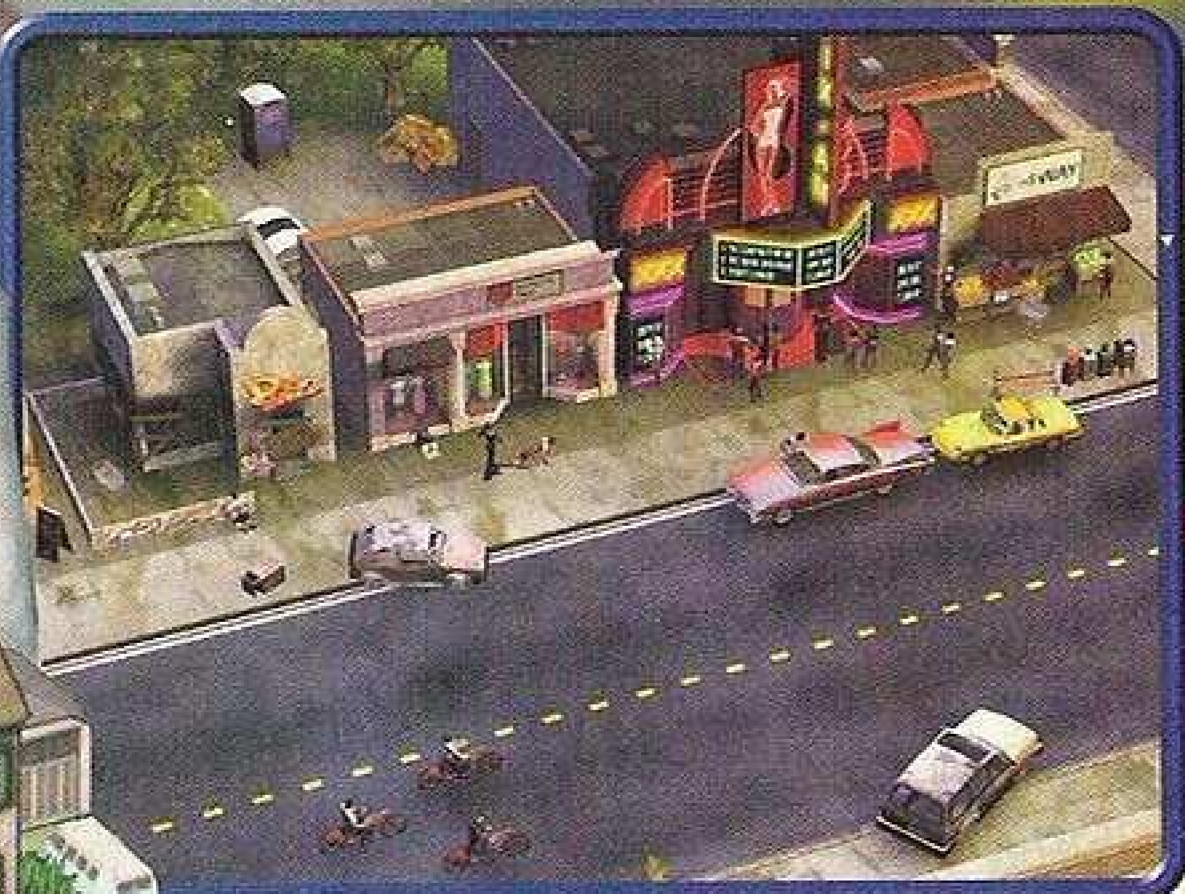
Na razie niewiele informacji. Artykuły prasowe i cała masa zdjęć to jedyne materiały, które można zobaczyć na stronie

PC	PSX	N64	DC	A
The Sims On-Line				
Globalna Wioska Simów				
Premiera: wrzesień 2002				
Maxis (EA) / IM GROUP				1-Int.

Wszyscy Simowie z komputerowej rzeczywistości będą postaciami kierowanymi przez graczy z całego świata. Szykuje się globalna impreza!

SIMSVILLE



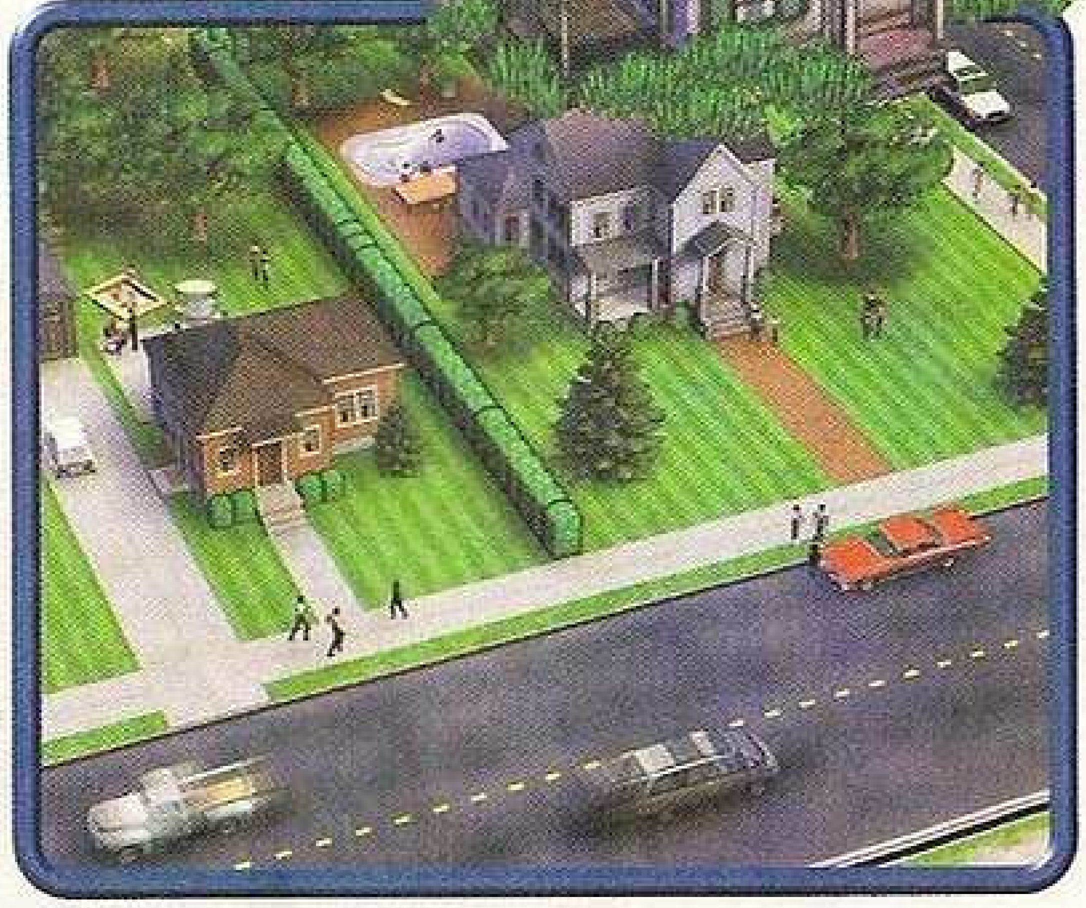


Ulice ożyły, ludzie wyszli z domów, by pospacerować i odwiedzić nowe sklepy

Sukces THE SIMS nie podlega dyskusji. Nic więc dziwnego, że firma Maxis, bazując na sprawdzonym pomyśle, wypuszcza kolejny, zapowiadający się nieźle, produkt

Jak zapewniają autorzy, SIMSVILLE będzie połączeniem najlepszych cech THE SIMS i SIM CITY. Twoim zadaniem będzie zbudowanie miasta i zapewnienie jego mieszkańcom dostatniej egzystencji.

Do stworzenia miasta posłuży ci kilkanaście rodzajów budynków podzielonych na określone kategorie. Znajdą się wśród nich budynki mieszkalne, w których zadomowią się twoi Simowie, budynki komunalne, takie jak straż pożarna, policja czy szkoły, budynki nastawione na cykliczne wyciąganie pieniędzy od Simów, czyli sklepy czy restauracje i struktury rozrywkowe, w których ludziki będą mogły czynnie wypocząć lub po prostu się zabawić. Przewidziano też kilka dodatkowych budynków, takich jak np. stacja benzynowa, w których Simowie znajdą zatrudnienie.



W takiej willowej dzielnicy mieszka się bardzo przyjemnie. Dużo zieleni, sąsiadów na grilla można zaprosić...

W SIMSVILLE gracz będzie miał niczym nieograniczoną swobodę w projektowaniu miasta. Oprócz stawiania samych budynków, zyskasz pełną kontrolę nad wyglądem aglomeracji: będziesz mógł, na przykład, pociągnąć sieć dróg w wybranym przez ciebie miejscu czy też upiększać ulice drzewami i kwiatami. Jednym słowem: możesz decydować o każdym, nawet najdrobniejszym, szczególe otaczającej cię rzeczywistości.

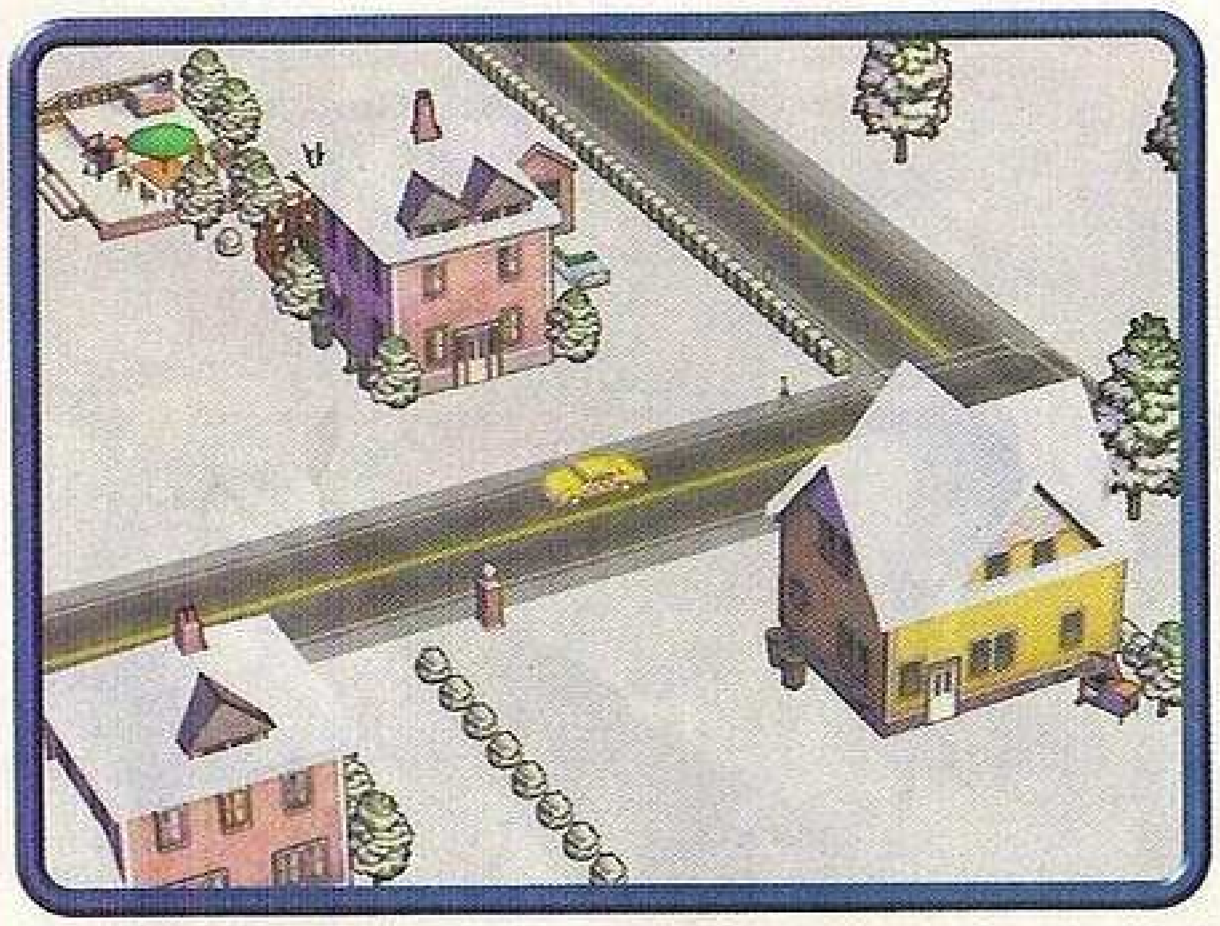
Aby ułatwić sprawne zarządzanie osadą i sprawić, by twoi Simowie czuli się szczęśliwi, dolny ekran opcji zostanie wyposażony w kilka przydatnych do tego celu wskaźników. Klikając na pojedynczego Sima, zyskasz parę istotnych informacji na jego temat – dowiesz się, jak się czuje, jakie jest jego wykształcenie, poznasz jego inne umiejętności, a nawet... zawartość portfela. Sim powie ci również, czego w danej chwili najbardziej mu potrzeba, czego, jego zdaniem, brakuje w mieście i co należałoby w nim zmienić. Proste i wciągające, prawda?

Ważny jest też ogólny współczynnik bezrobocia, który wpływa na samopoczucie całej społeczności i na wygląd miasta. Jeśli dużo Simów nie ma pracy, budynki są zaniedbywane przez ich właścicieli i straszą brudną elewacją. Niektóre dzielnice miasta, opanowane przez pozbawionych zatrudnienia, mogą nawet zmienić się w slumsy. Wygląda to nieciekawie – po ulicach szwendają się ludzie, budynki stoją w ogniu, ale nie można temu zaradzić, ponieważ nie funkcjonuje straż pożarna.

Aby nie dopuścić do takiego dramatycznego obrotu sprawy, trzeba zawczasu bacznie zwracać uwagę na indywidualne potrzeby mieszkańców. Jeśli zapanuje bezrobocie, należy mu zdecydowanie przeciwdziałać, np. przez postawienie kilku nowych domów, w których Simowie znajdą pracę. Jeśli wielu Simów ma nieodpartą chęć na imprezowanie, a w mieście nie ma odpowiednich miejsc, w których można się zabawić, złe samopoczucie ludzików z pewnością udzieli się ich znajomym. Dobrym sposobem na poprawienie nastroju Simów może być też dbałość o estetykę miasta i sam jego projekt. Jeśli osada jest zadbana, czysta i odpowiednio udekorowana, Simowie czują się w niej bardziej komfortowo. W przypadku, gdy funkcjonalność dróg nie budzi zastrzeżeń i mieszkańcy miasta z łatwością mogą dojechać do miejsca pracy, wydajność ich zajęć zdecydowanie wzrasta, a Simowie są bardziej zadowoleni z wyższych zarobków.

Świat SIMSVILLE zostanie przedstawiony w pełnym trójwymiarze. Ekran będzie można swobodnie obracać we wszystkie strony, przybliżać budynki i poszczególne osoby. Da to graczowi dużą kontrolę nad zabawą i sprawi, że nie będzie miał poczucia czysto strategicznego zarządzania miastem. Po zainstalowaniu gry, SIMSVILLE przejrzy zawartość twojego twardego dysku w poszukiwaniu zapisanych gier z THE SIMS i przeniesie do konstruowanego miasteczka w SIMSVILLE twoich żyjących już Simów. Jeżeli choć część zapowiadanych rewelacji sprawdzi się, to szykuje się rewolucja na miarę THE SIMS, a może i SIM CITY!





W miasteczku, tak jak w normalnym świecie, zmieniają się pory roku i płynie czas. Kto by pomyślał, że już jest zima



Teraz się nie zgubisz. W SIMSVILLE wszystko jest tu doskonale rozplanowane

Adres: www.simsville.ea.com



Na stronie można znaleźć sporo informacji o grze i obejrzeć screeny prezentujące różne etapy zabawy

PC	PSX	N64	DC	PL

SimsVille
Połączenie The Sims i Sim City

Premiera: styczeń 2002

Maxis (EA) / IM Group | 1 gracz

Tym razem będziesz zarządzał całym miastem Simów, a nie pojedynczą rodzinką, dbając o samopoczucie i kondycję finansową mieszkańców

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

NAPSTER: koniec z darmowymi MP3

Prawdopodobnie już niedługo Napster, serwis umożliwiający wymianę plików MP3 przez Internet, dogada się z trzema ze swoich pięciu głównych przeciwników, firmami Aol Time Warner, BMG Entertainment oraz EMI, i utworzy sklep on-line umożliwiający odpłatne ściąganie plików MP3. Ciekawe, czy ktoś z tego skorzysta, skoro w Sieci nadal można swobodnie i za darmo czerpać z tego muzycznego dobra?

Masz serwer Windows — płacisz więcej!

W niektórych agencjach ubezpieczeniowych w USA każdy, kto chciałby ubezpieczyć swoją firmę na wypadek ataku z Internetu, zapłaci składkę wyższą o 15% niż normalnie, jeżeli jego serwery wyposażone są w system WINDOWS NT lub 2000. Klienci, których firmy posiadają system LINUX, nie będą mieli takich problemów. Prezes jednej z agencji zauważył, że użytkowanie systemu WINDOWS NT i 2000 zawsze wiązało się z wysokim ryzykiem wystąpienia sytuacji objętej ubezpieczeniem i dlatego takie składki wzrosły.

INTEL kontra AMD: runda druga

Intel znalazł sposób na rozwiązanie problemu z konkurencją. Firma zastanawia się nad kupnem 80000 sztuk akcji AMD. Taka liczba na pewno nie da Intelowi możliwości wpływania na decyzje zarządu AMD, ale firma niewątpliwie zyska cenne prawa przysługujące akcjonariuszom. Wojna między dwoma potentatami, jak widać, trwa, a dla zwykłych użytkowników nie oznacza to nic innego, jak kolejne obniżki cen procesorów, z czego można się tylko cieszyć.

Internet taniej, ale... nie w TP S.A.

Sieć telefonii stacjonarnej DIALOG przedstawiła nową ofertę dla internautów. Za nielimitowany dostęp do Internetu trzeba będzie zapłacić miesięcznie 69 złotych (plus VAT). Osoby korzystające z zasobów Sieci głównie nocą mogą wybrać taryfę za 35 zł netto. Inna możliwość, to 10 godzin w Sieci za 27 zł +VAT. Cóż, jak widać, niektórzy mogą obniżać ceny. Nie wszyscy...

Połączone siły SONY oraz SEGA
Współpraca dawnych rywali



Sony i Sega ogłosiły, że będą współpracować przy rozwoju rynku konsolowych gier on-line. Po niedawnym zaprzestaniu produkcji konsoli Dreamcast, Sega skoncentrowała się na zapewnieniu graczom komfortowych warunków do gry przez Internet. Sony, idealny partner posiadający odpowiednie zaplecze finansowe i technologiczne, pomoże firmie stworzyć funkcjonalną i niezawodną infrastrukturę sieciową. Już teraz Sega może się poszczycić wieloma zarejestrowanymi użytkownikami Seganet, gotowymi do zabawy. Projekt przewiduje w przyszłości również rozgrywkę sieciową pomiędzy posiadaczami komputerów domowych i konsol.



Dowodzik proszę – c.d.
Ameryka to dziwny kraj

Jak się okazuje, już niedługo trzeba będzie okazywać dowód tożsamości, wchodząc do... salonu gier. Politycy z USA idą za ciosem i po ograniczeniach w sprzedaży brutalnych gier komputerowych osobom niepełnoletnim, ograniczają dostęp do niektórych automatów z grami, stojących w miejscach publicznych. Na pierwszy ogień pójdą maszyny w stylu „point'n'shoot", gdzie, stojąc na specjalnym podeście, wymierzasz sprawiedliwość komputerowym przeciwnikom przy pomocy specjalnie skonstruowanego pistoletu. Wszystkie te zabiegi mają na celu ograniczenie przemocy wśród dzieci.



Mam cię! Ładnie to tak nabierać policjanta? Nie masz 18 lat, łobuzie...

Ładniejszy WARCRAFT 3
Czego się nie robi dla graczy



Blizzard zmienił wystrój graficzny swojej oficjalnej strony poświęconej grze WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS. Witryna pod adresem **www.blizzard.com/war3** wygląda teraz o niebo lepiej. Nowa kolorystyka robi naprawdę duże wrażenie, dodano także kilka ciekawych rzeczy, takich jak wysokiej jakości screeny z gry, tapety czy najświeższe informacje o fabule i rasach występujących w tym oczekiwanym z wypiekami na twarzy przeboju.



Tekst: Michał „Krooger" Cichy, R.J. „Yackoo"; Zdjęcia: Nokia, Sony, archiwum Wydawnictwa H. Bauer

Zapowiadane tytuły na GameCube

Prawdziwa uczta dla graczy



Nintendo ogłosiło, jakie tytuły będą dostępne na konsolę GAMECUBE w dniu jej sprzedaży. Na razie mowa o dwóch grach. SUPER SMASH BROTHERS MELEE to kontynuacja popularnej bijatyki, w której na arenie staną wszystkie najsłynniejsze postacie ze świata Nintendo. W końcu Mario będzie mógł wyjaśnić Pokemonowi Pikachu, kto tu tak naprawdę rządzi. Gra ma ujawnić niesamowite możliwości graficzne Nintendo, więc nie możemy się doczekać jej premiery. Drugim tytułem będzie LUIGI'S MANSION, czyli gra typu action-adventure z bratem najpopularniejszego hydraulika na świecie w roli głównej. Zadaniem gracza będzie odnalezienie zaginionego w tajemniczym domu Mario. Oglądając pierwsze screeny z gry, trzeba przyznać, że szykuje się prawdziwy hit. Prezentowane tytuły skierowane są jednak raczej do młodszego odbiorcy i mimo że w ofercie niedługo po premierze pojawi się RESIDENT EVIL 0 czy ROGUE SQUADRON II, w dniu premiery GameCube nie będzie miało prawdopodobnie do zaoferowania żadnego tytułu dla starszych graczy. Miłośnicy konsol na pewno jednak uzbroją się w cierpliwość.



Komórki z górnej półki

III generacja coraz bliżej



W trakcie odbywających się w Japonii targów TOKIO BUSINESS SHOW 2001 zaprezentowano najnowsze osiągnięcia technologiczne w dziedzinie telefonii komórkowej i nie tylko. Wielofunkcyjne zegarki, telefony komórkowe i urządzenia typu PIM (Personal Information Manager) w większości były tylko prototypami z naklejonymi w miejsce wyświetlacza kolorowymi naklejkami. Urządzenia te wejdą do sprzedaży jak tylko bardziej popularna stanie się technologia szybkiej, bezprzewodowej transmisji danych. Będą one umożliwiały użytkownikom korzystanie z takich usług jak wideokonferencje, przeglądanie witryn intenetowych, robienie zakupów czy odbieranie e-maili. Ciekawi nas tylko, kiedy takie cudeńka trafią do Polski.

Stan zagrożenia

Gra popierająca przemoc?



Wiele szumu wśród obrońców moralności spowodowała zapowiadana przez nas w dziale nowości growych gra STATE OF EMERGENCY. Kontrowersje budzi podobieństwo zawartych w niej zdarzeń do zamieszek mających miejsce w Seattle podczas obrad Światowej Organizacji Handlu w 1999 roku. W trakcie kilkudniowych starć z policją i służbami porządkowymi zatrzymano ponad 500 demonstrantów, a kilkanaście osób zostało rannych, zniszczono też wiele samochodów i witryn sklepowych. Burmistrz Seattle twierdzi, że gra to nic innego jak gloryfikowanie przemocy i popieranie słuszności dochodzenia swoich racji przez zbrojne wystąpienia przeciwko państwu. Rockstar Games, producent gry, mający na koncie równie kontrowersyjny GRAND THEFT AUTO, zaprzecza oczywiście jakiemukolwiek podobieństwu do rzeczywistych zdarzeń. A zamieszki dopiero mogą wystąpić, jeśli gra nie zostanie dopuszczona do sprzedaży.



Kłopoty NVIDII?

Niezbyt uczciwa konkurencja

Nvidia, najpopularniejszy obecnie producent układów graficznych, ma od pewnego czasu powody do obaw. Chodzi oczywiście o konkurencyjne kości graficzne Kyro i Kyro II firmy STMicroelectronics. Mimo że Nvidia starała się nie dopuścić do produkcji kart opartych na tychże kościach, wiele firm zdecydowało się je wytwarzać. Nie byłoby w tym nic niepokojącego, gdyby nie fakt, że produkty Kyro przewyższają niekiedy swoją wydajnością układ Geforce 2 PRO nawet o 15%! Nowe sterowniki Direct-X 8.1 zostały już przystosowane do obsługi nowych kości. Jeśli Nvidia nie ma żadnego asa w rękawie, będzie musiała oddać palmę pierwszeństwa... Czekamy na ripostę.

Gran Turismo 3

Na razie tylko muzyka

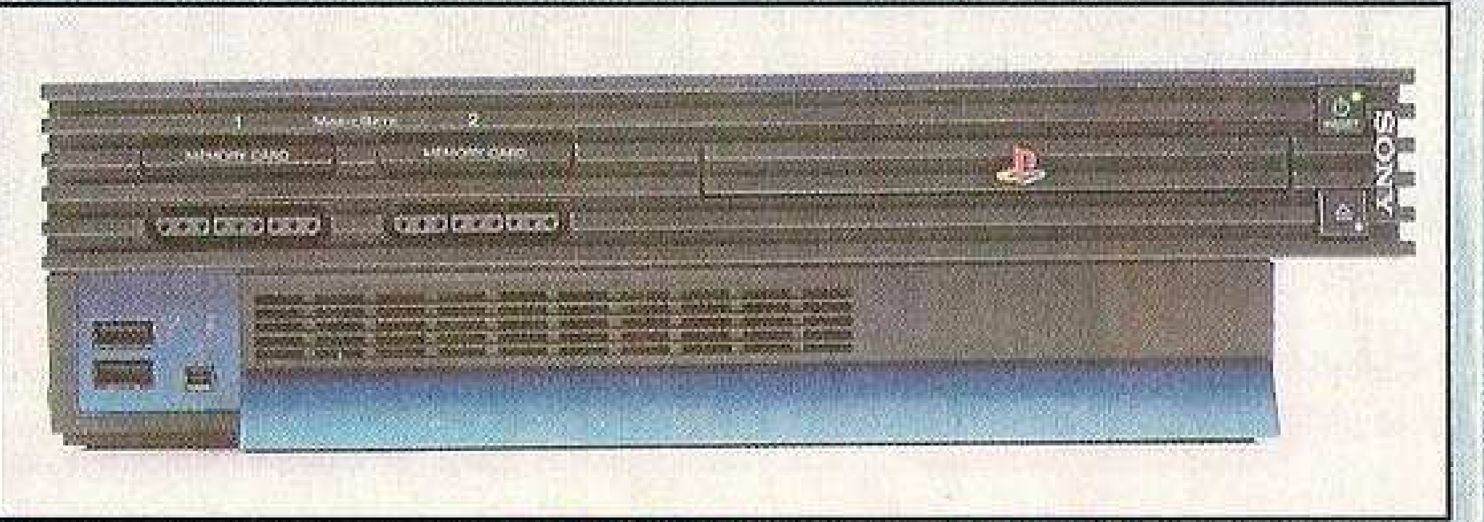


Przedstawiono wstępną listę utworów muzycznych w GRAN TURISMO 3: A-SPEC. Po uwzględnieniu preferencji graczy przy tworzeniu ścieżki dźwiękowej w amerykańskiej wersji gry wykorzystano m.in. utwory techno grupy APOLLO FOURFORTY i ich fenomenalny przebój „Stop the rock", rappera SNOOP DOGGY-DOGA, rockowej formacji MONTLEY CRUE, LENNEGO KRAVITZA oraz wielki przebój JIMMIEGO HENDRIXA – „Stone free". Przyszły hit wśród wyścigów samochodowych na PLAYSTATION 2 będzie miał się czym pochwalić.

Wiadomości ze świata PLAYSTATION 2

SONY obniża ceny

Wraz ze zbliżającą się premierą dwóch konsol nowej generacji: X-BOX i GameCube, Sony obniża cenę Playstation 2. Mimo że 317 $ wciąż nie jest kwotą konkurencyjną, Sony liczy na to, że bogaty wybór gier oferowanych obecnie na rynku przysporzy jej nowych klientów. Polski oddział Sony również nie próżnuje i obniżył właśnie cenę PS2 do 1799 zł, dodając gratis do każdego zakupionego przez sklep internetowy egzemplarza tej konsoli grę DEAD OR ALIVE 2. Jest to nie lada okazja, ponieważ tytuł ten, kupowany oddzielnie, kosztuje 249 zł. Co mają na to jednak powiedzieć klienci pozbawieni dostępu do Sieci? Jak się okazuje, cena konsoli w Polsce jest jedną z najwyższych w Europie i nadal bardziej opłaca się sprowadzić PS2 zza granicy – różnica w cenie wynosi ponad 500 zł! Czyżby Polska była krajem samych zamożnych graczy? Polityka polskiego oddziału Sony jest co najmniej dziwna.



Internet z JAVĄ na PS2

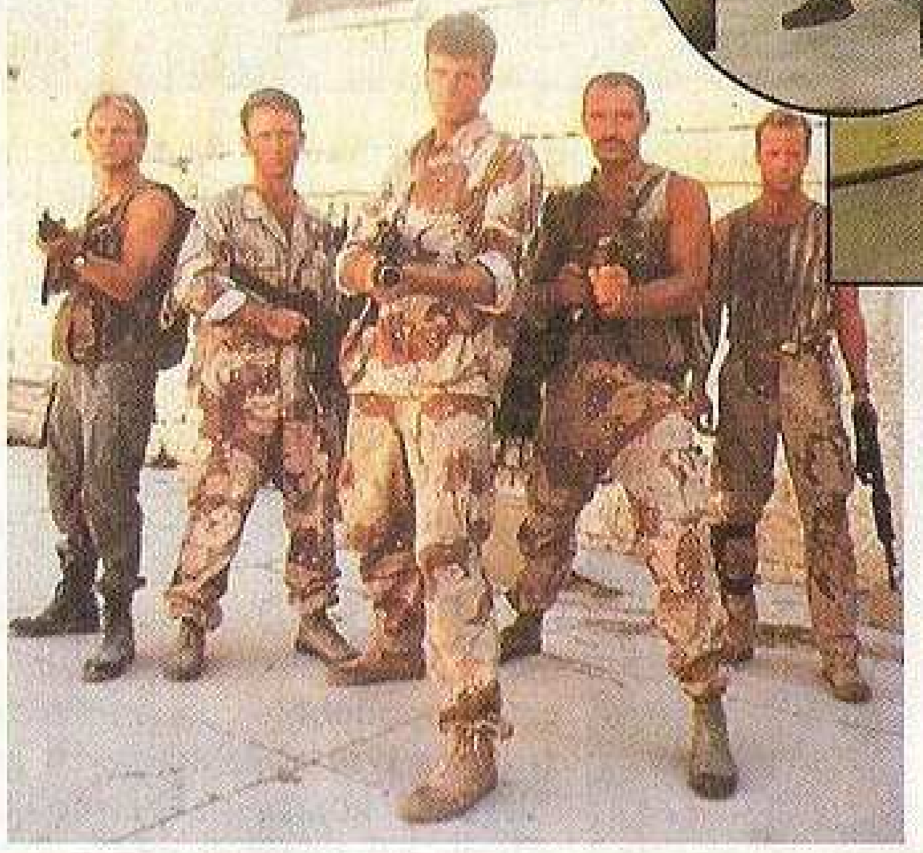
SONY i SUN MICROSYSTEMS podpisały umowę traktującą o zintegrowaniu platformy JAVA z nowymi modelami konsoli PLAYSTATION 2. JAVA ma wspomóc podłączenie PS2 do Internetu. Użytkownicy będą mogli prowadzić rozmowy w specjalnych chatroomach, grać w minigry dostępne w Sieci i, co najważniejsze, korzystać z bezpiecznych połączeń internetowych oferowanych użytkownikom JAVY również podczas gier multiplayer. SONY ogłosiło rychłe stworzenie krainy rozrywki połączonego ze światem komunikacji. Otworzy to nowe możliwości posiadaczom konsol i rozpowszechni dostęp do Internetu. Konsole wyposażone w platformę JAVA będą w sprzedaży pod koniec 2001 roku.

Co wiemy o COUNTER-STRIKE 1.2

Porcja najświeższych informacji

W Sieci ujawniono szczegóły dotyczące nowej wersji COUNTER-STRIKE, rozszerzenia do gry HALF-LIFE. W wersji 1.2 zabronione będzie używanie własnych modeli postaci. Dzięki temu ukróci się oszustwa, kiedy to ludzie z przeciwnych drużyn przebierali się w kostiumy swoich wrogów, aby skuteczniej ich eliminować. Jest szansa, że te ograniczenia przedłużą zabawę. Ciekawe jednak, czy gracze COUNTER-STRIKE przyjmą takie zmiany z uśmiechem na twarzy.







Wirtualne Imperium... Fantastyki!

Coraz ciekawiej w Wirtualnej Polsce

Od jakiegoś czasu na internetowym serwisie gier komputerowych Wirtualnego Imperium Gier (www.gry.wp.pl) znajduje się osobny dział poświęcony w całości fantastyce. Znaleźć tu można informacje na temat „książkowych" RPG, jak i tych komputerowych, scenariusze, recenzje książek i filmów, nowości ze świata fantasy, galerię grafik znanych rysowników, wywiady, opowiadania oraz felietony. Mimo że trwa jeszcze tworzenie strony, ilość i jakość dostępnych informacji jest imponująca. Dla każdego fana fantastyki powinno to być obowiązkowe miejsce w Sieci.



Rozwiązania konkursu z nr 11

POKEMON FILM 2
Odp.: Pokemon Zapdos włada energią świetlną. Nagrody otrzymują: Hubert Zmuda z Warszawy, Hubert Kruk z Gostynia, Bartek Zadara z Gdańska, Mateusz Rajczewski z Tarnowa, Sławek Słupecki z Glinojecka, Piotr Śledź z Warszawy, Kasia Piorun z Łowicza, Alicja Pazdor z Krakowa, Kamila Nowak z Radomia, Maciej Rybicki z Niemodlina, Paweł Mendyka z Galczewa, Dao Duy Tuan z Warszawy, Tomek Katafiasz z Poznania, Łukasz Koszcyc z Kędzierzyna-Koźle, Karol Kędzia z Komorników, Jakub Bojakowski z Wielunia.

KASETY POKEMON
Odp.: Do tej pory powstały trzy filmy fabularne o przygodach Pokemonów. Nagrody, kasety wideo, otrzymują: Damian Kwiatkowski z Poznania, Zdzisław Piękoś z Gródka n/Dunajcem, Maciej Jedynak z Zielonej Góry, Damian Lewinowicz ze Świdnicy, Damian Dąbek z Sobolewa.

SUDDEN STRIKE
Odp.: Oblężenie Stalingradu rozpoczęło się w 1942 roku. Grę otrzymuje Jakub Zalesk z Lublina.

TROPICO
Odp.: Wyspa Fidela Castro to Kuba. Grę otrzymuje Paweł Mielowski z Warszawy.

FALLOUT TACTICS
Odp.: W pudełku FT znajdują się trzy płyty CD z grami Fallout, Fallout 2, Fallout Tactics oraz kompakt z dodatkowymi misjami i ciekawostkami dotyczącymi gry. Nagrodę otrzymuje Janusz Zaczkiewicz z Lewina Brzeskiego.

TOP 20
Nagrodę otrzymuje Łukasz Soćko z Sarnowa.

GIANTS
Odp.: Jedna z Władczyń Mórz nazywa się Delphi. Gry otrzymują: Michał Popielarz z Żychlina, Andrzej Zych z Jaworzna, Dominik Jesariew z Wałbrzycha, Remigiusz Jessel z Nowej Wsi Wielkiej, Adrian Uchnast z Myszkowa, Małgorzata Wojtaszuk z Ostrowca Świętokrzyskiego, Anna Meier z Szymbarka, Paweł Ociesa z Pionek, Tomasz Jakuszko z Terespola, Waldemar Zawisza z Oleszyc.

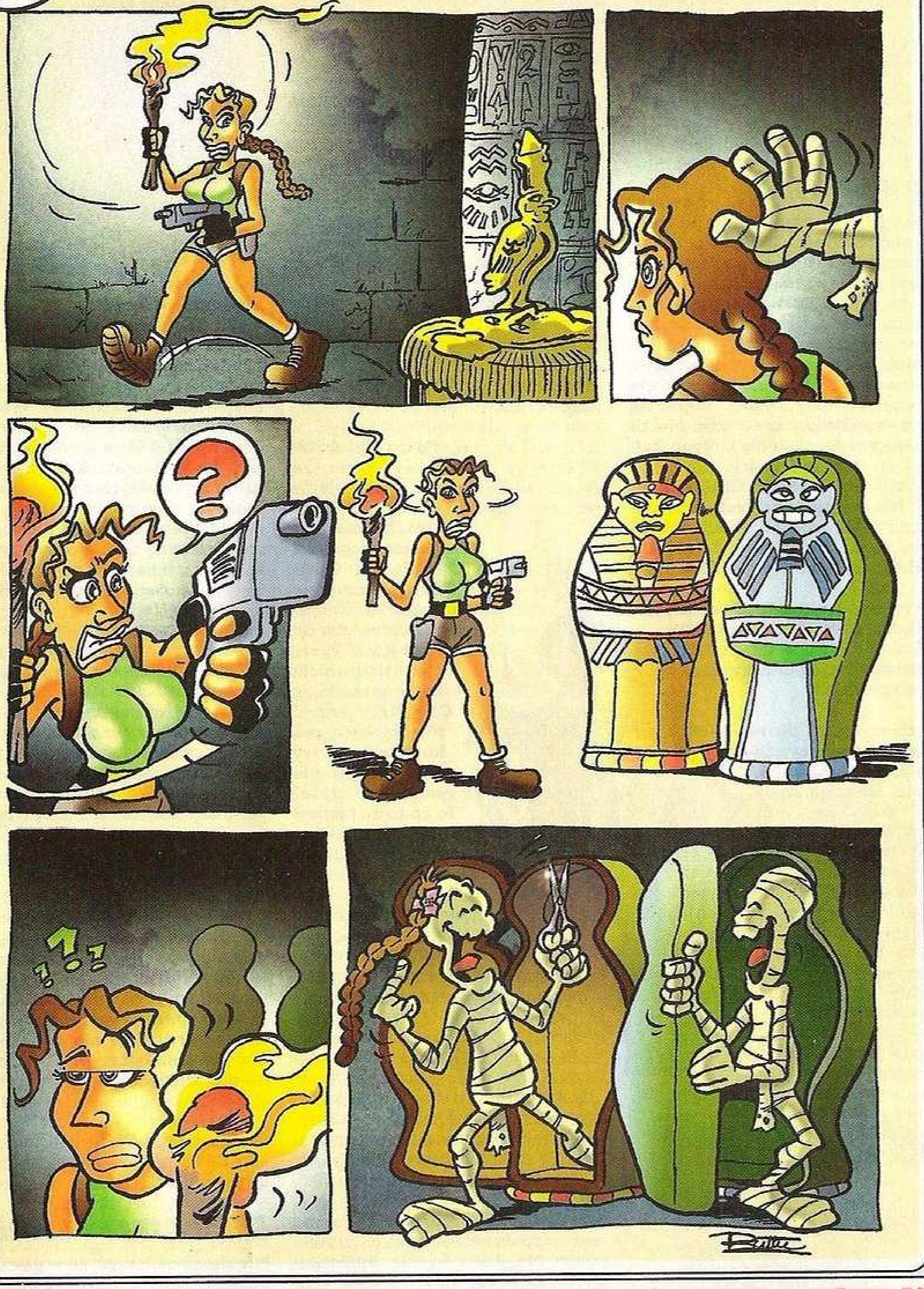
GRATULUJEMY!

Ale żenada!

„Satelitarny" Internet

Niemiłą niespodziankę przeżyli abonenci cyfrowego pakietu programów TV POLSAT. Od kilku miesięcy byli oni zwodzeni wizją dostępu do Sieci poprzez cyfrowe dekodery satelitarne, a teraz, po uruchomieniu usługi, okazało się, że... do dekodera trzeba podpiąć linię telefoniczną! W przeciwieństwie do oferty konkurencyjnej Wizji TV cała transmisja danych odbywa się za pośrednictwem TP S.A. (nie da się skorzystać z innego operatora!) i jej standardowych łączy telefonicznych. Tak więc zamiast szybkiego dostępu masz urywające się połączenie telefoniczne, a poza miesięcznym abonamentem dodatkowo trzeba płacić krajowemu monopoliście. Ale wstyd!

Zaginiony Warkocz Larry



OcENzurOwAnO!
czyli autorzy CLICKA! prezentują

Nasi autorzy są bardzo twórczy i kreatywni, choć czasami zdarza im się nie przeczytać tego, co stworzyli. Dzięki czujności redaktor naczelnej takie „kwiatki" nie trafiają do numeru. A może szkoda...

„Krwawa Julie z HEAVY METAL, co szabelką robi dobrze..." – w tym wypadku autor tłumaczył się, że skorzystał z klasyki „Ogniem i Mieczem" (Wołodyjowski szabelką robił dobrze), ale mimo wszystko, Julie to nie Mały Rycerz...

„W fabule pojawia się motyw zgasłego słońca. Cały świat zapadł w ciemnościach, zaś walkę o władzę rozpoczynają wyznawcy kultu starożytnego boga. Z zaułków wychodzą na światło dnia przeróżne monstra..." – jak widać, pod zgasłym (na wieki) słońcem jest najjaśniej. A w mroku opalają się stwory!

„Zrób sobie trzech wieśniaków..." – cóż, nie ma jak samowystarczalność.

„Chłop chiński lepszy jest od chłopa rzymskiego..." – podejrzewamy, że takie stwierdzenie mogłoby zachwiać światową ekonomią.

„Dzięki różnym rikszom możesz podbijać kolejne tory..." – zgadnijcie, co to za rodzaj gry? Wyścigi, ale nie w Chinach! To... NASCAR!

„No cóż, teraz skończysz jako napalona frytka lub bekonik..." – niewątpliwie autor tego tekstu była także napalony... a może nadpalony? Sam już nie wiem.

„Oprócz wspaniałej zabawy i grywalności, gra nie ma nic więcej do zaoferowania..." – to po prostu straszne. Bawisz się świetnie, nie możesz oderwać się od PC, ale gra jest do kitu! To poważna wada. Nasza ocena: 2+

WYMARZONE WAKACJE Z INTERNETU?

Jak na XXI wiek przystało, postanowiłem zamówić wakacyjny wyjazd w internetowym biurze podróży. Niestety, okazało się, że jest to bardzo skomplikowane zadanie. Na początku czekał mnie pojedynek z upartą linią telefoniczną, która albo informowała mnie, że numer dostępowy do Sieci nie istnieje, albo że jest ciągle zajęty.

Gdy w końcu dostałem się na strony WWW biur podróży, czekała mnie kolejna niespodzianka. Otóż okazało się, że na większości z nich nie można zarezerwować wyjazdu. No cóż, trudno. Podobnie nie można było też zapoznać się z ofertami urlopowymi, bo ich po prostu nie przygotowano. Też trudno. Całe szczęście, że jedna ze stron spełniła wreszcie wszelkie moje oczekiwania. Dokładne opisy wyjazdów, informacje o hotelach (ach, te palmy, basen z błękitną wodą, ciepłe morze i piaseczek na plaży). Do tego niskie ceny, przewodnik i przelot samolotem. Skorzystałem z oferty. Koszmar rozpoczął się już na lotnisku. Rozsypujący się samolocik o mało nie rozpadł się po drodze. Również hotel wyglądał ciut inaczej, niż na zdjęciach w Sieci. Miał basen, ale z oryginalną roślinnością bagienną.



Natręt w recepcji ciągle namawiał mnie na wykup wycieczki!



Krokodyl w basenie był agresywny i zabrał mi aparat fotograficzny

Również plaża była blisko, tyle że kamienista i z widokiem na przeciwległe nadbrzeże portu. Jedyna rzecz się zgadzała z ofertą: niesamowite wrażenia. Związane z jakością dań hotelowej kuchni, 40-stopniowym upałem w pokoju (klimatyzacja się uszkodziła) i lokalną fauną (prusaki giganty).

Po powrocie z wymarzonych wakacji obiecałem sobie jedno: zanim cokolwiek kupię w Sieci, najpierw sto razy to sprawdzę. Co i wam polecam...

Teksty: Michał „Krooger" Cichy, „Eeyore", R.J., „Yackoo!"; Zdjęcia: archiwum Wydawnictwa H. Buer

WITAJCIE!

Wakacje coraz bliżej, większość z Was zapewne myśli już o wypoczynku nad morzem, jeziorami lub w górach. Jeszcze tylko kilka dni i te marzenia będą mogły się spełnić. Mamy jednak nadzieję, że odpoczywając, nie zapomnicie o CLICKU! Przypominamy, że w wakacje nasze pismo będzie wychodziło rzadziej, ale za to w wersji specjalnej –5 lipca oraz 2 i 30 sierpnia.

Teraz wracamy już do Waszej korespondencji. Tym razem dostaliśmy sporo listów, w których wyrażacie swoje niezadowolenie. Narzekacie, że np. wysyłacie rozwiązania na wszystkie konkursy i nic nie wygrywacie. Cóż, na każdy konkurs przychodzi kilkaset odpowiedzi – zwycięzcy są losowani i nie mamy wpływu na to, kto wygrywa.



Co może redakcja?

Właśnie przyszłam do domu z nowym numerem CLICKA!, przeczytałam dział LISTY i... po prostu nie mogę się opanować, aby walnąć Wam prosto z mostu, co o tym myślę. Mam nadzieję, że nie poczujecie się urażeni...
Ludzie, a dajcie już spokój mojemu kochanemu Pikachu!!! Co to, dwie strony o Pokemonach zagrażają waszemu życiu, czy co tam? No, to ja powiem, że nie lubię Dragon Balla. I co z tego?! Dajcie już temu spokój! Nie czytacie CLICKA! sami! Nie cierpię ludzi nietolerancyjnych i widzących tylko czubek swojego nosa. Nie mówię, że jestem jakimś ideałem, ale miejcie umiar!

Jak widzisz, staramy się zachować zdrowy rozsądek i zaspokajać zarówno fanów DB, jak i Pokemona. A na to, że część czytelników jest nietolerancyjna, nic nie poradzimy.



A teraz uwagi do redakcji. Czytelnicy często piszą: więcej tego, mniej tamtego. A wy ich zbywacie, mówiąc, że już o tym pisaliście, że to na razie niemożliwe – a to dlaczego!? Przecież drukujecie to, co chcą czytać czytelnicy. Moim zdaniem najlepiej byłoby zamieszczać w co drugim numerze minianKietkę z pytaniami, jakie działy powiększyć, zmniejszyć, o czym pisać.

Pomysł z ankietą jest ciekawy, tylko że na każdych 10 czytelników przypada 12 pomysłów na zawartość pisma. W takiej sytuacji w zależności od pogody, nastroju głosujących i czegoś jeszcze cały CLICK! byłby o Pokemonach, Internecie, Larze Croft itp. Poza tym w części listów pojawiają się pytania, na które odpowiedzi były zamieszczane w poprzednich wydaniach CLICKA. Np. Internetowi i Outlookowi poświęciliśmy prawie cały numer specjalny. Nie możemy o tym pisać ponownie dla garstki osób.

Po drugie: w kółko piszecie, że nie planujecie wydać CLICKA! extra, bo nie macie czasu itp. NA NIC NIE MA CZASU?! Czy nie można po prostu zatrudnić dodatkowego człowieka do zespołu?! Kasa? Przecież nadrobicie to, sprzedając CLICKA extra! Klienci chcą coś kupować, a wy mówicie, że nie ma na to czasu? To co to za biznes? Nie jestem jakimś menedżerem, ale piszę to, co myślę.

Twoje uwagi są jak najbardziej słuszne, jednak na pewne sprawy i my nie mamy żadnego wpływu. Nasza redakcja liczy aktualnie zaledwie kilka osób, które muszą zajmować się wszystkim. I na razie nie zanosi się, abyśmy coś tutaj mogli zmienić. To, że piszemy, że nie mamy czasu, nie jest naszą fanaberią. Po prostu przygotowanie pisma jest tak zajmujące i już.

Przydałoby się stworzyć dział z adresami stron internetowych czytelników. Na pewo będzie mnóstwo chętnych. A ten TOP 20, choć jest fajny, faktycznie moglibyście ścisnąć do jednej strony...

Niewykluczone, że dział z adresami stron czytelników powstanie, jednak musimy się zastanowić, jak oceniać i kontrolować te strony. Nie chcemy, aby się okazało, że na opisanych przez nas witrynach nagle pojawia się zbiór pirackich programów czy plików MP3 (wiemy, że takie sytuacje miały już miejsce w wypadku innych pism). Co do TOP 20, to pomysł jego skrócenia wywołuje już teraz protesty czytelników.

Niedobrze, że czytelników spragnionych wiedzy na temat HTML odsyłacie do książek. W Waszym piśmie przydałby się też solidny kurs np. FLASH-a albo, jeszcze lepiej, Turbo Pascala. Kurs JavaScriptu niczego pożytecznego w sumie mnie nie nauczył. Nie chcę porównywać Was do innych czasopism, ale naprawdę zerknijcie na kurs JavaScriptu u konkurencji.

Werci@

CLICK! jest pismem popularnym, poruszającym ogólne tematy związane z grami, Internetem, komputerami itp. Dlatego też nie zamieszczamy dokładnych, specjalistycznych kursów FLASH-a czy JAVY – wielu czytelników nie byłoby tym zainteresowanych. Tym, którzy bardziej się tym interesują, polecamy książki – jest to najlepsze źródło wiedzy na ten temat. Wspominasz o konkurencji – jest to kwestia wyboru tego, co się chce publikować, czy jest to zgodne z ideą pisma itp.

Dajcie RuneSworda!

W ostatnim numerze pisaliście o programach do robienia gier. Bardzo mnie to zainteresowało i chciałbym tego spróbować. Szczególnie zaintrygował mnie program RuneSword. Czy nie moglibyście dać go na najbliższym CD? Byłbym bardzo wdzięczny.

Jigglypuff

Postaramy się dać ten program na płycie, która będzie dołączona do któregoś z wakacyjnych wydań CLICKA!

CLICK! pismem dzieciaków

Nie mogę uwierzyć, że w gazecie, którą dotychczas uważałem za najlepszą, dajecie teksty o Kajtku i Koko. Przecież



Jak oceniamy gry?

Informacja, na jaką platformę jest dana gra. Kolory oznaczają:

PC	*niestety, tej gry nie ma na tę platformę*
PSX	*opisujemy wersję dla tej platformy*
N64	*już kiedyś mówiliśmy o tej grze dla...*
DC	*wkrótce wersja dla...*

Wersja językowa gry: angielska, a może polska?

PC | PSX | N64 | Mac | PL / A

Tytuł i rodzaj gry: **Clicker's Revenge 4** – Super Akcja

Cena gry, jej producent i polski dystrybutor oraz liczba graczy: 10 zł | H. Bauer Software | 1-4 graczy

Wymagania sprzętowe (minimalne oraz zalecane przez producenta, przy których gra działa optymalnie). Jeśli mamy takie dane, podajemy też ilość miejsca potrzebną na dysku:
Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 320 MB HD
Zal: Pentium III 400, 62 MB RAM, 950 MB HD

Nasza ocena grafiki, dźwięku i frajdy. Używamy szkolnej skali ocen: Grafika 5 | Dźwięk 5- | Frajda 6

Najważniejsze zalety i wady gry:
+ Doskonała grafika, całe mnóstwo przygód Clickersa, świetne pomysły i superakcja!
– Bardzo łatwo uzależnia – jak zaczniesz grać, nie będziesz mógł się oderwać od komputera

Krótkie podsumowanie recenzji: Ta gra jest tak dobra, że po prostu nie będziesz mógł przestać w nią grać. Uwaga, przygotuj sobie dużo wolnego czasu i mocny joystick

Ocena końcowa: 5+

to jest dla małych dzieci, które dopiero co nauczyły się czytać! Błagam Was, nigdy więcej nie dawajcie takich tekstów!!!

Venom

Wybacz, ale wydaje nam się, że nie za bardzo wiesz, o czym piszesz. Po pierwsze, chyba nie czytałeś tego komiksu, skoro uważasz go za dziecinny. To, że rysowany jest śmieszną kreską, wcale o tym nie przesądza. Po drugie, ten komiks to już klasyka! Ciekawe, czy uznasz, że wszystkie gry są także dla dzieciaków?

Mama czytelnika i CLICK!

Podobno Albert Einstein powiedział, iż wszyscy wiedzą, że czegoś nie da się zrobić, ale żyje sobie jakiś prostaczek, który tego nie wie i... zrobi. Przypomniały mi się te słowa po przeczytaniu w CLICKU! nadzwyczaj interesującego artykułu na temat tajemniczego Gingera. Moje dotychczasowe kontakty z Państwa pismem były czysto finansowe, tzn. syn co dwa tygodnie wyciągał ode mnie pieniądze na kolejne egzemplarze, a raz nawet pozwolił mi wykonać wprasowankę na ulubionej koszulce. Dopiero ostatnio, kiedy podekscytowany opowiadał mi o niezwykłym wynalazku, dociekając, co to może być, sięgnęłam po gazetę. I nie żałuję. Po lekturze sama zaczęłam całkiem poważnie zastanawiać się nad tajemnicą Gingera i geniuszem jego wynalazcy. (...)
Najbardziej prawdopodobny wydaje mi się pomysł wykorzystania w konstrukcji Gingera mechaniki kwantowej. Myślę też, że wynalazek związany jest z przemieszczaniem się i ma ograniczyć używanie samochodu. Jest to skojarzenie prozaiczne i pewnie najbardziej popularne, ale wiele za nim przemawia. Na przykład, ze względu na źródło energii byłoby to urządzenie ekologiczne, musi też być powszechnie używane, skoro przy niskiej cenie ma przynieść wynalazcy fortunę (...).

Serdecznie pozdrawiam,
Danuta Pniewska

Dziękujemy serdecznie za ten list. Miło nam wiedzieć, że czytają nas także rodzice naszych czytelników oraz – co ważniejsze – pozytywnie oceniają CLICKA! Jest to dla nas szczególnie cenne...

Niestety, wygląda na to, że tajemniczy Ginger nie będzie aż tak zaawansowany technicznie, jak niektórzy uważali, choć niewątpliwie pomysł ogólnodostępnego pojazdu napędzanego wodorem jest nowatorski. Mamy tylko nadzieję, że zgodnie z zapowiedziami pojazd ten stanie się wkrótce czymś normalnym na drogach...

Dziękujemy za pozdrowienia i zachęcamy do dalszej lektury CLICKA!

Wirus w telewizorze?

Komputer oraz telewizor mają wewnątrz układy scalone. Niektórzy, zamiast z monitora, korzystają z telewizora. Czy gdy komputer jest zawirusowany, to może zarazić też TV?

Paweł z Wrocławia

Nie, na razie taka sytuacja jest absolutnie niemożliwa. Po prostu telewizor jest jeszcze... „zbyt głupim" urządzeniem. Zarazić się wirusem mogą jedynie urządzenia posiadające bardziej skomplikowane oprogramowanie, czyli właśnie komputery oraz np. najnowocześniejsze modele telefonów komórkowych, które mają wbudowane minikomputerki. Być może w przyszłości, kiedy wszystkie urządzenia staną się „inteligentne", telewizorom także będą zagrażały wirusy.

kupon archiwalia CLICK!

Warunkiem otrzymania kserokopii stron z numerów archiwalnych jest przysłanie koperty zwrotnej A4 wraz ze znaczkiem pocztowym i kuponu. Jeden kupon upoważnia do otrzymania maksymalnie 10 stron odbitek!

Prawa autorskie

Mam problem. Tworzę własną stronę dotyczącą ciekawych miejsc w Sieci. Chciałbym, aby wszystko na niej było legalne. W związku z tym chcę was zapytać o zgodę na umieszczenie recenzji do części podawanych przez was adresów WWW.

Adresy powszechnie dostępnych stron WWW (to znaczy takich, które nie wymagają hasła, aby na nie wejść) można podawać bez żadnych ograniczeń. Inaczej sprawa wygląda w wypadku publikowania recenzji tych stron, zamieszczonych np. w piśmie. Wymaga to zgody autora tekstu. Takiej zgody nie możemy Ci udzielić, tak więc musisz te strony opisać samodzielnie.

Proszę was o jedno, wyjaśnijcie mi, na czym polegają prawa autorskie.

Michał Głowacki

Problem ochrony praw autorskich jest bardzo szerokim zagadnieniem. Ogólnie można powiedzieć, że dotyczy ono dbałości o to, aby autor jakiegoś dzieła (tekstu, piosenki, muzyki, filmu, programu komputerowego itp.) miał zagwarantowane, że dostanie wynagrodzenie od każdej osoby korzystającej z jego twórczości. Prawo autorskie określa też, kto jest autorem danego „utworu" oraz na jakich zasadach i przez jaki czas naliczane są dla niego wszelkie honoraria.

Jeśli np. napiszesz do CLICKA! artykuł i zawrzesz umowę z naszym wydawnictwem, to w myśl prawa należy Ci się za to wynagrodzenie. W zamian CLICK! zyskuje prawo do publikacji i wykorzystywania Twojego tekstu na określonych w umowie warunkach. Jeśli ktoś inny w innym piśmie przepisze Twój tekst i podpisze go jako swój, masz prawo domagać się od niego odszkodowania. Podobnie postąpisz, jeśli napiszesz program, będziesz go sprzedawał i zauważysz, że ktoś go nielegalnie skopiował. Wszystko to reguluje prawo autorskie.

CLICK! AKCJA!

Najciekawsze listy zostaną nagrodzone prezentami od CLICKA! Za dwa tygodnie możecie wygrać kasety wideo. Piszcie do nas na adres redakcji! (znajdziecie go w stopce redakcyjnej powyżej).

Tym razem postanowiliśmy nagrodzić list pani Danuty Pniewskiej z Torunia. Serdecznie gratulujemy! Nagrodę prześlemy pocztą

Połamany fan Dragon Balla

Niedawno wyszedłem ze szpitala. Gdy w nim byłem, przeglądałem wyniki konkursu świątecznego. Sam chciałem wysłać pracę, ale niestety złamałem rękę. Dziesięć dni po zdjęciu gipsu ponownie złamałem rękę i znów trafiłem do szpitala. Gdyby nie CLICK!, to padłbym tam z nudów. Mam nadzieję, że w czasie następnego konkursu rysunkowego będę cały i zdrowy i że nie złamię sobie trzeci raz tej samej ręki...

Radzimy ci bardziej uważać na tę nieszczęsną rękę. Szkoda, że nie napisałeś, w jakich to dramatycznych okolicznościach aż dwukrotnie ją uszkodziłeś...

Zgadzam się z listem Videl (06/01) i twierdzę, że Dragon Ball może oglądać każdy, niezależnie od wieku. Ja mam 13 lat i oglądam DB z moim 19-letnim bratem, a on już chyba dzieckiem nie jest! Każdy powinien myśleć i robić, co chce, dopóki nie szkodzi innym.

Songo Fan



Program do komórki

Wasza gazeta jest OK. Żeby połączyć Siemensa c35i z PC, muszę mieć jakiś specjalny program. Czy jest on w Internecie?

Sebastian

Legalny program można kupić wyłącznie wraz z oryginalnym kabelkiem łączącym PC z Siemensem.

CLICKA! czyta i syn, i tata!

Mam 41 lat i regularnie dostaję od mojego trzynastoletniego syna Jarka wasze pismo do czytania. Muszę wam powiedzieć bez zbędnego cukrowania, że jest ono OK nawet dla takiego starego ramola jak ja. Odpowiada mi szata graficzna oraz to, że każdy czytelnik nie musi tylko czytać o grach, ale może również nauczyć się czegoś o tym, jak to wszystko działa.
Chcę nadążać za moim synem i go rozumieć. Wy mi w tym świetnie pomagacie. Dzięki.

Sławek z Wrocławia

To już kolejny z rzędu list od „dorosłego czytelnika". Jak widać, chyba zaczęli nas czytać także Wasi rodzice, zastanawiając się, dlaczego właściwie co dwa tygodnie kupujecie CLICKA!

Cieszymy się, że udało nam się stworzyć pismo, które – jak widać – odpowiada nie tylko Wam, ale i Waszym opiekunom. Cóż, to w końcu oni dają Wam kieszonkowe, tak więc tym lepiej, że akceptują CLICKA!, a nawet sami go czytają.

Mało was...

Cześć! Ciągle piszecie, że jest was tak mało w redakcji itp. Zajrzałem w stopkę redakcyjną – faktycznie! W jaki sposób udaje wam się zrobić pismo?

MarEK

Cóż, po prostu jesteśmy bardzo pracowici. A tak poważnie, to wszystko zależy od odpowiedniego rozplanowania pracy. Poza tym wszyscy pracownicy redakcji zajmują się kilkoma rzeczami naraz, co doskonale usprawnia pracę

CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza:
Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół:
Aleksandra Cwalina (redaktor naczelna),
Agnieszka Trzebska (sekr. red.), Andrzej Cwalina,
Michał Cichy

Graficy:
Jacek Goliatowski (kierownik działu),
Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w tym numerze:
Krzysztof Adamczyk, Marcin Kułakowski,
Jacek Piekara, Aleksander Winciorek,
Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA,

tel. (0-22) 517 01 94,
e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji:
Marta Cichocka, tel. (0-22) 517 02 44

Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu),
Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko,
Agata Przonek tel. (0-22) 517 02 58

Druk:
Donnelley Polish American Printing Company
Kraków

ISSN 1509-0558

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania tekstów oraz korekty stylistycznej wypowiedzi bez zmieniania charakteru listów oraz zawartych w nich poglądów. Na listy odpowiada R.J. „Yackoo!"

Kto to jest?

Zdjęcie przedstawia pewnego znanego aktora. Czy wiesz, kto to jest i w jakim filmie wystąpił?



Jest to Paul Hogan grający w „Krokodylu Dundee"

Znajdź różnice

Pokazane poniżej zdjęcia różnią się pięcioma drobnymi szczegółami. Czy możesz je wskazać?





Zagadka (prawie) kryminalna

Komisarz Smart próbuje rozwiązać tajemniczą sprawę włamania do komputera jednego z banków. Jak do tej pory udało mu się wytypować trzech podejrzanych, którzy mogli popełnić to przestępstwo.

Pierwszym z nich jest sekretarka prezesa banku, która ma dostęp do głównego komputera i mogła łatwo wykraść kody dostępu swojemu szefowi. Druga podejrzana osoba to syn prezesa banku, młody student informatyki. Trzecim kandydatem jest jeden z klientów banku, korzystający z dostępu do konta przez Internet. Komisarz zebrał wszystkie dowody i ustalił, co następuje:



MISS SISI

Sekretarka prezesa. Twierdzi, że noc, gdy włamano się na serwer, spędziła w domu. Niestety, nie ma na to świadków. Lokalna elektrownia zanotowała natomiast jej zgłoszenie o awarii zasilania, ale rozmowa mogła być wykonana z komórki...



MR. NOTME

Klient banku. Kilka razy udało mu się zablokować „przez przypadek" dostęp do konta. Jego nowiutki komputer jest w naprawie, gdyż spalił się w nim zasilacz. Wszystkie dane na dysku uległy zniszczeniu. Potwierdza to także serwisant.

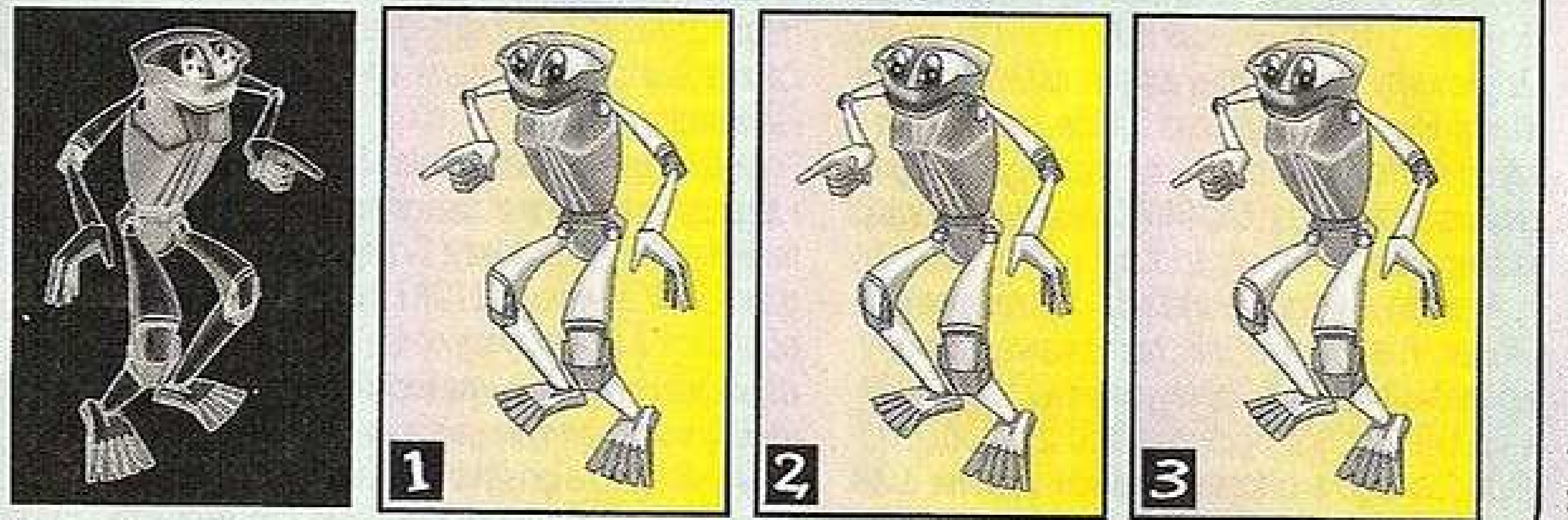


MAX MAXELL

Syn prezesa banku. W jego domu znaleziono profesjonalny sprzęt komputerowy. Max zeznał, że feralnej nocy, korzystając z odpowiedniej pogody, czyli potężnej burzy, wraz z kolegą nagrywał amatorski film – horror. Maxa nie ma na filmie.

Dodatkowo wiadomo, że mimo udanego włamania, haker nie poczynił żadnych szkód i dosyć niespodziewanie odłączył się od serwera. Czy wiesz, kto jest sprawcą tajemniczego włamania?

Który z obrazków 1, 2, 3 pasuje do negatywu?



ROZWIĄZANIE ZAGADKI

Sprawcą włamania jest Mr. Notme. Pozostałe osoby wspominały o burzy, która rozpętała się tamtego wieczoru i która spowodowała awarię zasilania. Potwierdza to także pracownik elektrowni. Miss Sisi nie musiałaby włamywać się do serwera z domu, skoro może, niezauważona przez nikogo, zrobić to w pracy. Mimo że Max też ma komputer, to jedynie sprzęt pana Notme został uszkodzony. Gwałtowne zerwanie połączenia z serwerem wskazuje, że komputer sprawcy mógł zostać zniszczony uderzeniem pioruna w linię energetyczną.

Zagadka z robotami: Odp. 1

Znajdź różnice (rozwiązanie)



Teksty: R.J., „Yackoo!", Zdjęcia: Archiwum Wydawnictwa H.Bauer

PRZYGODY CLICKERSA

